MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR, DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE ET DE LA TECHNOLOGIE
UNIVERSITÉ DE CARTHAGE

ÉCOLE SUPÉRIEURE DE L'AUDIOVISUEL ET DU CINÉMA

MASTER DE RECHERCHE EN SCIENCES ET TECHNIQUES DE L'AUDIOVISUEL ET DU CINÉMA

MÉMOIRE DE MASTER DE RECHERCHE

Présenté et soutenu

Par

TRIKI Yassine

Intitulé

Internet, cultures participatives et cinéma

Année universitaire : 2013/2014

Remerciements

Je tiens à remercier l'ESAC qui m'a accueilli pendant ces deux années et spécialement son corps enseignant et sa direction qui sans eux rien n'aurait était possible ''

INTRODUCTION

Chaque époque arrive avec ses changements, nous assistons depuis une

Dizaine d'années, déjà, à un reversement du moins non négligeable sur nos manières d'aborder le monde, d'une part. D'autre part de nos manières de se le représenter

Le cinéma, art par excellence de la représentation, n'en fait pas l'exception.

D'ailleurs, il a toujours été le premier à être affecté par les changements, et ceux depuis sa création.

Il n'y eut pas un seul instant de l'histoire humaine non enregistré marqué ou fixé pour toujours et cela pour le meilleur et le pire de notre mémoire collective.

Les exemples sont nombreux au point qu'il serait absurde de les cités tous : le décollage du premier avion, l'assassinat de Nicolas II, la chute du mur de Berlin etc.

A chaque changement s'associe ses nouvelles définitions et concepts. A une époque charnière, comme la nôtre, où l'information est au cœur de notre quotidien, façonne nos vies, notre future, et même la manière de nous rappeler notre passé.

S'impose à nous de redéfinir notre abord au monde, il serait donc non judicieux de se contenter du cinéma qu'on connaît d'il y a vingt ou trente ans.

Mais est-ce, déjà, « cinéma » veut toujours dire cinéma, ceci est pour dire, est-ce que le mot lui-même renvois encore à sa pratique usuelle, à cette

salle noire avec cet écran géant blanc, est-il encore celui du domaine de l’élite restreint à ses règles habituelles, l’exclusivité des studios et de ses professionnels.

Serait-il plus important de le restreindre à ce qu’il était, ou dans une mesure d’ouverture l’enrichir, lui donner plus de sens et l’ouvrir à d’autre façon de voir, en bref de le mettre en actualité.

Il semblerait aussi futile de négliger l’impact de la technologie sur ce dernier, sur sa façon de le faire et sa façon de le consommer.

Il est certain qu’avec la baisse des coûts des caméras, l’accès du grand public, que ce soit du point de vu matériel que de savoir-faire ainsi que cette exclusivité de salle noire chez soi, est à avoir avec les prémisses d’un grand changement.

A une époque où les frontière se floutent entre producteur et consommateur, où le jeune garçon ou la jeune fille à travers leurs web-cam peuvent faire le spectacle de milliers de personnes voir des millions à travers le monde.

Aujourd’hui, on entend plus parler de l’industrie médiatique, plus précisément de l’industrie des médias et loisirs et beaucoup moins de l’industrie cinématographique. Peut-être une autre manière de mettre le cinéma, jeux vidéo, livres, musique… dans un même sac.

Certain disent qu’avec son arrivée, internet est comparable au deuxième déluge.

Quelle-est alors la réaction des corporations médiatiques par rapport à ce déluge et qu’elle est celle des créateurs indépendants ?

De retour au début du XXème siècle Edison avait sous les mains presque toutes les licences relatives aux caméras cinématographiques.

Le système des licences conçu soigneusement par ses avocats était supposé lui garantir la pérennité et la domination sur le marché.

D'ailleurs, la production de l'époque était restreinte à deux grandes compagnies : Edison et Biograph ; laissant ainsi sa concurrence sans ressources à part l'importation des films Français et Anglais.

Il forçait par la suite, distributeurs et exploitants, que s'ils n'utilisaient pas ses machines et ses films ils seraient sujets à des poursuites judiciaires pour avoir supporté les films enfreignant son célèbre pacte.

Ce pacte (pattent) nommé MPPC (Motion Picture Patents Company) éliminait le droit à la vente aux distributeurs et exploitants, pour le remplacer par un droit à la location qui était supposé garantir un contrôle sur la qualité des copies.

Ce monopole était encouragé par les membres du trust comme Estman et Kodak–fabriquant de bobines de films- qui ne vendaient leurs pellicules qu'aux membres du trust. Ainsi il était possible de contrôler non seulement, qui, quand et comment projeté mais aussi tout le processus cinématographique.

D'autre part, des producteurs indépendants, qui contrôlaient que d' un quart à l'un tiers du marché domestique, ont rejoint Hollywood en réaction à cette hégémonie.

Plusieurs raisons sont à l'origine du déclin de la MMPC, l'accès aux pellicules kodak-Estman par les indépendants leurs ont permis d'obtenir une qualité comparable à celle des producteurs du trust, les délais et les

efforts mis pour l'investigation et la punition des hors trust étaient dépassés par la croissance de diverses compagnies dans différentes localités, une accumulation aussi du retard par rapport aux distributions de long métrage fournis par les indépendants et finalement l'opposition du principe de la MPPC a celui du 'Sherman antitrust Act' et du libre-échange.[1]

Pierre Lévy dit : « Une excessive volonté de maitrise ne conduit, comme souvent, qu'à l'aveuglement et à la destruction, les tentatives de fermeture deviennent pratiquement impossibles ou trop évidement abusives. »[2]

Certes, en disant ces mots, il parlait du cyberespace, mais je pense que ces mots sont universels et ne dépendent pas d'un contexte bien déterminé.

Ici, il ne s'agit nullement de relater ou de discuter des faits historiques, mais plutôt de choisir certains faits, comme exemples pour introduire ce qui va suivre.

La naissance de Hollywood peut être expliquée de diverses manières, d'ailleurs, généralement les événements sont le résultat d'un ensemble de facteurs divers et souvent ne provenant pas d'une même origine.

Finalement c'est pour dire que cet événement s'explique de plusieurs points de vue à travers plusieurs disciplines, il serait absurde de dire que tel ou tel événement est l'unique cause de la création de Hollywood mais c'est leurs totalités qui ont conduit au résultat.

Ceci n'empêche pas qu'on pourrait classifier ces événements par ordre d'importance de contribution, mais dans cet enchainement d'idée, je ne vois nullement l'utilité.

---

[1] History of Edison Motion Picture (Congress)
[2] Essai sur la Cyberculture: L'universel sans totalité (Lévy, 1997)

Le cinématographe fut l'une des inventions de la fin du IXème siècle, Edison dit:

« J'expérimente avec un instrument, qui fait pour les yeux ce que fait le phonographe pour les oreilles, c'est l'enregistrement et la reproduction des choses en mouvement… »[3] .

Internet est l'invention de la fin de XXème siècle[4] elle est arrivée avec ses changement touchant tout sur son chemin, ce qui attire mon intention est ces changements, c'est l'une des raisons qui m'a poussé à écrire ce mémoire.

Comme l'image mouvante fut au centre de l'invention du cinématographe, la communication est au centre de l'invention d'internet, désormais elle fait partit de notre culture comme le film là fait et continue de le faire, sauf qu'aujourd'hui d'une manière différente.

C'est de cette différence qu'il s'agit ici.

Du point de vue des indépendants, Hollywood pourrait être le résultat d'un besoin d'autonomie et de puissance, du point de vue de la politique, celle prise par l'Edison Trust, s'opposait en principe à celle du 'Sherman Antitrust Act'[5], du point de vue économique Estman et Kodak –fournisseurs de bobines de films- ont rompu leurs exclusivité avec les membres du trust et se sont mis à vendre leurs produits pour les indépendants, améliorant de la sorte les qualités des films et réduisant les couts de production, ouvrant la porte à d'autres exploitants et producteurs …

---

[3] (American Memory) The Edison Manufacturing Co. and Thomas A. Edison, Inc.
[4] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité p.15
[5] Antitrust in the Motion Picture Industry (Conant, 1960)

Le cinématographe fut l'une des inventions de la fin du IXXème siècle,

Internet est l'invention de la fin de XXème siècle[6] elle est arrivée avec ses changements touchant tout sur son chemin, ce qui attire mon intention est ces changements, c'est l'une des raisons qui m'a poussé à écrire ce mémoire.

[6] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité p.15

1) Intentions :

a- Première partie

La première partie du mémoire comportera une certaine définition de l'information et la communication en rapport avec l'être humain, d'abord je tenterai avec une approche pluridisciplinaire, que la cybernétique propose, de considérer le tout comme système, y compris l'Homme lui-même et de réduire tout, comme cette discipline l'annonce, à de l'information.

b- Seconde partie

J'introduirai par la suite le rapport entre cette conception de l'homme et la technologie, il s'agira de voir ces rapports avec la technologie qu'il crée.

Ici, Marchal Macluhan et les travaux de Palo Alto jouent une grande importance.

Puis, je tenterai de passer cette approche sur la masse, ou le groupe. Il sera alors question de discuter les rapports de la technologie au savoir, au social

à l’information et à l’organisationnel pour déboucher finalement sur le culturel ou Henry Jenkins et Pierre Lévy interviennent.

c- Troisième partie

Finalement, la troisième partie relatera plus des exemples réels que des théories exposées dans les précédentes parties et à partir desquelles je tenterai d’exposer certaines méthodes qu’internet a permis de voir le jour de la production de biens culturels et spécialement du contenu visuel.

Il s’agira, ici, de discuter ces théories par rapport aux productions participatives de films sur internet.

La conclusion fera le résumé de ce qui précède et ouvrira le champ à de nouvelles suppositions sur un probable futur du cinéma.

I-PREMIERE PARTIE

‘’ La communication ou le foyer des rapports humains ‘’

A - L’Art de la contrainte

Je commence cette partie d’une part pour une définition que j’empreinte au grec Claude Galien dans laquelle il dit :

« Ars est systema præceptorum universalium, verorum, utilium, consentientium, ad unum eumdemque finem tendentium. »

« L'art est le système des enseignements universels, vrais, utiles, partagés par tous, tendant vers une seule et même fin. »[7]

Cette définition parait universelle, ou comme il est paru dans la même source, le mot art ne faisait pas de différence entre les disciplines, ainsi il était employé, attaché à une épithète (libéral, mécanique…) qui le précise.

Ce qui attire mon attention le plus dans cette définition est l’emploi du mot système, ainsi, je me permets de dire que l’art est un système et en faire un double usage des deux mots.

1) systèmes de la négation

Dans un exemple sur la création Hollywood et particulièrement sur le déclin de la MMPC je dirais, l’accès aux pellicules Kodak – Estman aux indépendants, la difficulté de contrôler et punir ces dernier et l’opposition au Sherman Act, etc, sont à l’origine de ce déclin. Ce qui me ramène à dire aussi que je viens de donner une explication causale à cet événement, où les causes énumérées ci haut ont eu pour conséquence le déclin de la MMPC.

[7] **Source spécifiée non valide.** Histoire de la notion d'art : qu'est-ce que l'art ?

Autrement, je pourrai expliquer ces faits d'une façon négative, en disant[8] ; si la MMPC est un groupe d'entreprises de la même activité sur le même marché , et si pour qu'un marché évolue, idéalement, il doit y avoir une concurrence, alors la MPPCA ne pouvait vivre. [9]

Cet exemple s'inspire de l'explication que Lewis Carroll fait de sa théorie de l'évolution sous les conditions de la sélection naturelle.

Or Gregory Bateson l'utilise pour introduire son explication de la cybernétique en disant que ; les événements en langage cybernétique sont sujets aux contraintes, entre ces contraintes, il y'a le chemin du changement qui n'est guidé que par une probabilité égale. Il continue en suite en disant, qu'en fait, ces contraintes, peuvent être considérées comme des facteurs déterminants l'inégalité des probabilités. [10]

On pourrait se représenter cette explication de la sorte où des événements partent vers l'avant comme les rails d'un train, pour les faire croisé, il faut les contraindre. Le croisement de ces événements est un changement.

Ce qui lui ramène à dire après que la forme négative de ces explications est précisément comparable à la forme de la preuve logique par le raisonnement absurde, où un nombre suffisant d'alternatives mutuellement exclusives est énumérées. Il s'agit alors de prouver que tout sauf un élément est absurde. D'où par déduction que cet élément en question a du sens.

Autres spécificité de cette approche, est l'usage de la métaphore rigoureuse ou la schématisation, par exemple dans un système où il s'agit

---

[8] Pour simplifier l'explication, je n'utilise qu'un seul événement idéalisé que je mets en rapport avec le déclin de la MPPCA.
[9] Centre de Ressources en Economie Gestion (M.Vujisic, 2007)
[10] (Bateson, 2000) Steps To An Ecology Of Mind. P407

de connaitre la transformation, il faut comparer sa valeur de sortie par rapport à sa valeur d'entrée.

On dira, pour le cas d'une caméra que la valeur d'entrée est une bobine vierge et la valeur de sortie est un film brut.

La transformation appliquée par la caméra est alors, la fixation de la lumière sur le film ou tout simplement l'enregistrement.

De cette manière Bateson dit de la cybernétique que : « … mais après tout, le but de la cybernétique n'est pas les évènements ou les objets mais *l'information* ¨transmise¨ par les évènements et les objets » [11]

Ce que d'une autre manière veut dire que tout ce qui compose ce monde est objets ou évènements, y compris l'être humain lui-même alors que la cybernétique ne s'intéresse qu'a l'information transmise de ces derniers.

Pour continuer et dire après : « Le sujet, de cette dernière, est l'aspect propositionnel ou informationnel des événements et des objets du monde. »

La fin étant propositionnelle donc il est attendu que l'explication se base sur la logique.

Un événement est défini comme une circonstance qui occupe une petite partie du continuum quadri dimensionnel espace-temps. [12]

Or c'est cet aspect informationnel de la nature qui est intéressant. Une information ne peut être comprise ou analysée hors de son contexte comme le dit Bateson, elle est en relation avec d'autres données.

Dans le mot 'camera' par exemple la lettre 'm' n'a de sens que si elle est suivie par la lettre 'e' pour former un phonème, 'mé', précédé par 'ca'

[11] (Bateson, 2000) Steps To An Ecology Of Mind. P409
[12] (Jurgen Ruesh, 1951) Communication, the social matrix P25

et suivie par ‘ra’ . Ainsi le mot n’a de sens que suivie par d’autres mots, pour former des phrases que ces dernières forment des paragraphes et ainsi de suite.

Bateson dit : « cette hiérarchie des contextes dans les contextes est universelle pour l’aspect communicationnel des phénomènes et conduit les scientifiques à chercher toujours des explications dans les plus larges unités…sans contexte il n’y a pas de communication. »[13]

Si je continue alors la construction sur ce qui était énoncé par Bateson, je pourrai dire alors, les objets et évènements du monde ont un aspect informationnel, ils communiquent dans un contexte et que ce contexte s’emboite avec d’autres contextes pour former des hiérarchies de contextes régies par des contraintes.

2) Types de contraintes

Bateson introduit trois types de contraintes qui gouvernent les systèmes ; la première étant économique, elle est bien différente de l’économie de l’argent ou d’énergie qu’on a l’habite d’entendre. Il s’agit plutôt d’une économie de probabilités, elle est imposée par le nombre fini des alternatives.[14]

Je reprends mon exemple de la caméra où sur cette dernière ne figure qu’un seul bouton d’arrêt et de marche. Donc, si j’active le bouton, la camera

---

[13] (Bateson, 2000) Steps To An Ecology Of Mind. P410

[14] (Bateson, 2000) Steps To An Ecology Of Mind. P411

enregistre ; et dans le cas contraire elle s'arrête. Ainsi, j'ai deux alternatives, un état d'arrêt ou un état de marche.

Le second concept qu'il introduit est le ¨Feedback¨, dans la traduction française ce concept est traduit par la contreréaction, pour des raisons de compréhension je préfère en faire double usage avec compte –rendu.

Je continue avec l'exemple de la camera, que j'ai laissé tourner pendant un certain temps, j'arrête, je reviens… jusqu'à ce que le voyant de la batterie s'allume, m'indiquant que je dois la recharger. Or ce qui s'est passé est que la caméra a réagi à un évènement extérieur aléatoire, qui sont mes diverses utilisations, par un événement non aléatoire qui est sa demande en recharge.

Bateson dit : « En principe, alors, un circuit causal va générer une réponse non aléatoire à un événement aléatoire qui a pris position à laquelle l'événement aléatoire s'est passé. »[15]

De cette manière se définit le concept de la contreréaction des systèmes, qui dans l'exemple d'un organisme vivant, si je me fais mordre par un chien je réagis, cette réaction est alimentée par mon métabolisme donc l'énergie de la réponse est toujours fournie par l'organisme récepteur.

Dernier concept, le plus intéressant pour la suite de mon développement, est celui du ¨pattern¨ ou modèle.

D'après Bateson, la cybernétique avec son explication négative pose une question fondamentale : y'a-t' il une différence entre ¨être correcte¨ et ¨ne pas être en erreur¨.

[15] (Bateson, 2000) Steps To An Ecology Of Mind. P412

Si je continue sur l'exemple du mot caméra, subjectivement j'ai le sentiment de savoir comment épeler certains mots de la langue française, et je ne suis certainement pas conscient d'éviter la lettre ¨H¨[16]en épelant ¨caméra¨.

Or, au premier niveau de l'explication cybernétique, je me serais vue comme tentant activement d'éviter la lettre ¨H¨ en épelant ¨caméra¨.

Ce qui est le cas, en évitant de choisir par exemple : radio, téléphone… et me ramène à dire comme Bateson l'exprime : « Les choix ne sont pas tous sur le même niveau » [17]

Donc, si je choisis le mot ¨camera¨ à un niveau plus haut, parmi radio, téléphone ...il en suit que le mot caméra doit être concevable pour moi, je fais ce choix de haut niveau ; je sais donc positivement comment épeler ¨caméra¨ ; il doit bien exister, être distingué et probablement figurer sous une forme marquée ou codée dans mon système neuronal.

Ce qui rend finalement la nécessité d'éviter la lettre ¨H¨ dans le mot ¨caméra¨ futile.

De telle manière, si je reçois alors, le mot ¨caera¨, je pourrais sans grande difficulté, et grâce au contexte, identifier qu'il manque la lettre ¨m¨ et que ce contexte a déjà exclu pour moi toutes les autres possibilités des lettres de l'alphabet.

Bateson dit : « cette modélisation, ou prédictibilité d'un évènement particulier parmi une large somme d'évènements est techniquement appelé redondance ».

---

[16] A titre d'exemple.
[17] (Bateson, 2000) Steps To An Ecology Of Mind. P413

Et continue en disant « … on pourrait voir cette modélisation ou prédictibilité comme l'essence et la raison d'être de la communication ».[18]

Ce qui ramène à définir la redondance comme étant la modélisation[19] qui permet de prédire un évènement particulier.

Finalement, Bateson fait une synthèse remarquable en disant : « tout ce qui n'est pas information, redondance, forme et contraintes – est bruit, la seule source possible de nouveaux modèles ».[20]

Je pourrais m'aventurer à dire alors, que le bruit est une source de création, c'est cette force aléatoire qui fait basculer les probabilités des événements du monde.

B – Organismes Communicants

Plus haut, j'ai tenté de relater quelques concepts grâce aux travaux de Gregory Bateson qui sont élémentaire pour l'élaboration de sa théorie de la communication ; les plus importants, me semble sont :

Tous les objets et événement du monde communiquent, l'être humain n'en fait pas donc l'exception.

Cette communication prend place sur différents niveaux et ne peut être regardés qu'en contexte et relations.

Finalement, ces relations prennent la forme de modèles qui nous permettent de les identifier, comme dans le cas d'une information manquante ou segmentée.

---

[18] (Bateson, 2000) Steps To An Ecology Of Mind. P414
[19] Ici pour une meilleure compréhension je me permets de changer le mot modèle par motif
[20] (Bateson, 2000) Steps To An Ecology Of Mind. P418

Jurgen Ruesch et Gregory Bateson conceptualisent, grâce à une méthode similaire à celle exposée précédemment, une méthode pour la communication humaine dépendamment de la relation des éléments dans un même système.

Ruesch dit alors « nous avons tenté de conceptualiser les événements interpersonnels et psychothérapeutiques en considérant l'individu dans l'ensemble de la situation sociale….qui ont nécessité le développement de concepts qui englobe un large ensemble d'événements et de faits de la nature des individus ; »

Il souligne l'importance du contexte de la communication, ces contextes se basent sur un label qualifié en général par situation sociale, cette situation s'établie dès qu'un échange de communication commence au moment où l'action des autres individus est perçue comme une réponse.[21]

« Nous avons schématisé ces relations dans une théorie unifiée de la communication qui englobe les évènements qui relient les individus aux autres individus, les individus aux groupes et finalement aux événements d'intérêt général. »

L'étude des rapports a permis la schématisation d'un système, ou en quelques sortes des modèles dans lesquels la communication humaine se passe. Or ce système n'est rien d'autre, comme le dit Ruesh, que la matrice sociale.

---

[21] (Jurgen Ruesh, 1951) Communication, the social matrix P23

« Pour faciliter la considération d'un évènement, premièrement dans un large contexte d'organisme individuel, puis dans l'ensemble d'un large système sociale, le concept de la matrice sociale est utilisée ».

Ici le concept de matrice attire mon attention, plus tard je tenterai de faire un rapprochement de cette dernière avec le cyberespace de Pierre Levy.

Ce qui me capte le plus, est l'effet participatif de la matrice sociale, que Ruesh l'utilise comme une ruche où toute l'activité humaine s'emboite.

Il dit alors : « Essentiellement cette communication de masse peut être considérée pour former une matrice sociale dans laquelle les relations humaines prennent place.. »[22]

Cette matrice influence les individus et leurs comportements interpersonnels en se basant sur un système de valeur, pour simplifier en m'appuyant sur ces termes, la valeur pourrait avoir une connotation avec préférences ou choix, qui peut référer aussi à la réaction d'un organisme devant deux ou plusieurs possibilités perçues.

Ce qui me ramène aussi à dire que l'information et la communication occupent une place majeure dans l'existence humaine, il s'agit ici simplement d'une façon parmi d'autre d'aborder le monde, selon Bateson et Ruesh.

---

[22] (Jurgen Ruesh, 1951) Communication, the social matrix P44

1) L’impossibilité de ne pas communiquer, un sens unique.

Il semblerait un peu confus de généraliser de la sorte, certaines situations de tous les jours donnent parfois l’air qu’il peut ne pas y avoir de communication, d’interactions ou quelques sortes de réaction.

Si dans une échelle plus petite, il n’y a pas de communication, si par exemple dans une salle d’attente d’un médecin, tout le monde attend sans dire un mot ou sans bouger, comme par exemple monter un ascenseur avec des inconnues, pourrait-on alors parler encore de communication ?

Or, ici il serait plus opportun de s’intéresser au comportement même des individus, Paul Watzlawick fait une remarque importante en formulant son axiomatique de la communication. Il se base sur le postulat que tout comportement a la valeur d’un message, donc il y a une communication.

Dès qu’il y a une communication, il en suit qu’il y a une action et une réaction. Dans le cas d’une étude comportementale, on pourrait les substituer par stimulus et réaction.

Sachant que le comportement possède une propriété fondamentale, et qu’il n’a pas de contraire.

Un exemple très simple que j’emprunte à Watzlawick ; est celui de l’homme attablé dans un restaurant rempli regardant devant lui, ou un passager dans un avion fermant les yeux, communiquent tous deux un message ; ils ne veulent parler à personne, généralement ceux qui les entourent comprennent le message en ne leur adressant pas la parole.

Il en découle qu'on ne peut ne pas communiquer, qu'on le veuille ou non, activité ou inactivité, parole ou silence tout a une valeur de message. [23]

Or ici, se soulève pour moi une question qui me semble importante, certes cette explication de Watzlawick prend un caractère mécaniste de cause à effet dans un seul sens.

Pourrais-je voir dans le comportement une exception au déroulement naturel des choses ; cette manière positive d'affirmation sans contraire suscite mon attention sur une autre propriété qui me semble similaire qui est celle de la réponse ou la réaction.

2) Le téléphone Vs L'orchestre

En construisant sur le rôle que prend la communication dans la vie humaine, puis en développant sur ces caractéristiques, il s'agit en ce qui va suivre d'exposer un de ses modes les plus importants selon lequel elle opère, toujours en se référant à Watzlawick.

Communiquer peut sembler aussi simple que deux personnes se parlant d'un bout à l'autre d'une ligne téléphonique[24], ce qui implique la présence d'un émetteur et d'un récepteur, d'une action, réaction ect.

0r, si je me base sur ce qui précède, cette modélisation de la communication devient restrictive, il est certainement possible de voir d'un regard extérieur le contexte de la communication mais dans un aucun cas il n'y a une allusion à la relation qui s'établie entre les locuteurs.

[23] (Paul Watzlawick, 2011) Une Logique de la communication P.49
[24] J'emprunte le modèle de Claude Shannon ou je substitue le télégraphe par le téléphone

En tenant compte de ce que Watzlawick avance dans son axiomatique de la communication, il résume son développement par une excellente remarque d'importance majeure pour mon cas, Il prend les mots de Ray L.Birdwhistell pour dire :

« Un individu ne communique pas, il prend part à une communication ou il en devient un élément. Il peut bouger faire du bruit…, mais il ne communique pas. Il peut voir, il peut entendre, sentir gouter et toucher, mais il ne communique pas. En d'autres termes, il n'est pas l'auteur de la communication, il y participe. La communication en tant que système ne doit donc pas être conçue sur le modèle élémentaire de l'action et de la réaction, si complexe soit son énoncé. En tant que système, on doit la saisir au niveau d'un échange. » [25]

De cette manière, dans une communication nul n'est l'auteur, Watzlawick, introduit le concept de l'orchestre en disant, que communiquer c'est entrer dans l'orchestre, emprunter le captal symbolique disponible, ajouter son timbre ou sa note à l'ensemble préexistant, jouer avec les autres, mettre en commun et faire avec.

[25] (Paul Watzlawick, 2011) Une Logique de la communication P.70

II-DEUXIEME PARTIE

‘’ Société de la connaissance ou l’intelligence collective’’

A- Technologie et système social

Avec les moyens de communication actuel, et notamment internet, je pense qu'on ne pourrait dénier leurs impacts sur notre civilisation.

Certainement Ruesch et Bateson ont vu dès la moitié du XX ème siècle un avenir flamboyant pour ces moyens de communications.

Ils voyaient en elle une sorte d'amplification de nos capacités communicatives, pour réduire notre isolation intellectuelle, Ruesch dit :

« Notre civilisation technique a réduit au minimum l'isolement intellectuel des gens, et les moyens modernes de communication et de transport ont accéléré la dissipation de l'information à tel point que dans un futur non si distant on pourrait nous attendre à ce qu'aucun individu ou groupe ne pourrait échapper à son influence longtemps. » [26]

1) Technologie extension du corps

Dans une autre approche, Marshall Macluhan, serait l'un des premiers à introduire ce concept[27], il fut aussi le premier à prédire le world wide web.
MacLuhan, utilise l'électricité comme support pour expliquer ces changements il dit alors :
« À l'âge de l'électricité, où notre système nerveux central se prolonge technologiquement au point de nous engager vis-à-vis de l'ensemble de

---

[26] (Bateson, 2000) Communication, the social matrix P.3
[27] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) Convergence Culture P.10

l'humanité et de nous l'associer, nous participons nécessairement et en profondeur aux conséquences de chacune de nos actions... Contracté par l'électricité, notre globe n'est plus qu'un village. » [28]

Ce qui attire mon attention dans ce qu'il dit est cette projection du système nerveux central humain et son prolongement vis-à-vis de l'ensemble de l'humanité.

Alors, il continue plus tard en se référant au mythe grec de Narcisse, relève un aspect psychologique de l'être humain et sa fascination pour son extension, sa création ou comme il le dit une autre image de lui faite d'une autre matière.

Il considère, de la légende, que Narcisse est devenu un système fermé, dans le sens insensible, à cause de sa fascination de son extension qui est son image projeté sur l'eau. [29]

Ensuite il fait une analogie entre la technologie électrique et le système nerveux central qu'il classifie de projection de ce dernier hors de l'être humain en disant :

« Avec l'avènement de la technologie électrique, l'homme a projeté ou installé hors de lui-même un modèle réduit et en ordre de marche de son système nerveux central. Et dans la mesure où il en est ainsi, c'est une évolution qui laisse croire à une tentative désespérée et suicidaire d'auto-amputation. » [30]

Personnellement j'aimerai me représenter cette extension d'une autre manière que j'aborderai d'abord sur une échelle microscopique puis macroscopique.

---

[28] (McLuhan, 1994) Understanding Media: The Extensions of Man P.3
[29] (McLuhan, 1994) Understanding Media: The Extensions of Man P.85
[30] (McLuhan, 1994) Understanding Media: The Extensions of Man P.88

Waltzlawick définit deux systèmes de communication dont l'organisme humain est capable, un digital et l'autre analogique.
Dans ce cas je parlerai du premier seulement, car le second est d'importance moindre pour la suite.
Le premier on pourrait le situer dans l'unité fonctionnelle du système nerveux central qui est le neurone.
Ces derniers reçoivent des paquets d'information « quanta » grâce aux synapses, qu'on pourrait qualifier d'intermédiaires ; en les atteignant ils produisent un potentiel post synaptique, ou simplement un signal électrique, excitateur ou inhibiteur. Qui sont totalisés par le neurone pour provoquer une excitation ou inhibition.
Or cet aspect du déclanchement et non déclanchement transmet une information digitale binaire, basé sur le principe du tout ou rien.
Ce système ressemble aux systèmes de fonctionnement des puces électroniques notamment les processeurs et les circuits intégrées qu'on trouve aux cœurs de nos ordinateurs, nos caméras digitales, téléphones, tablettes etc.[31]

Ce qui différentie les deux, actuellement, est la manière avec laquelle s'organisent les neurones pour traiter les informations par rapport aux ordinateurs.[32]
Internet quand a elle, est un système d'interconnexion de machines (ordinateurs ou autres) qui constitue un réseau informatique mondial, c'est un réseau de réseau sans centre névralgique.
Ce qui attire mon attention alors, est cette organisation microscopique des neurones ressemble étrangement à cette organisation macroscopique des machines du monde pour former internet, les recherches sur les

---

[31] (Bales, 2004) MIT course ware, practical electronics
[32] (Siganos) Neural Network

évolutions des réseaux complexes peuvent nous confirmer ces similitudes entre ces systèmes biologiques, informatiques, et sociaux qui les qualifient de multi fractales.

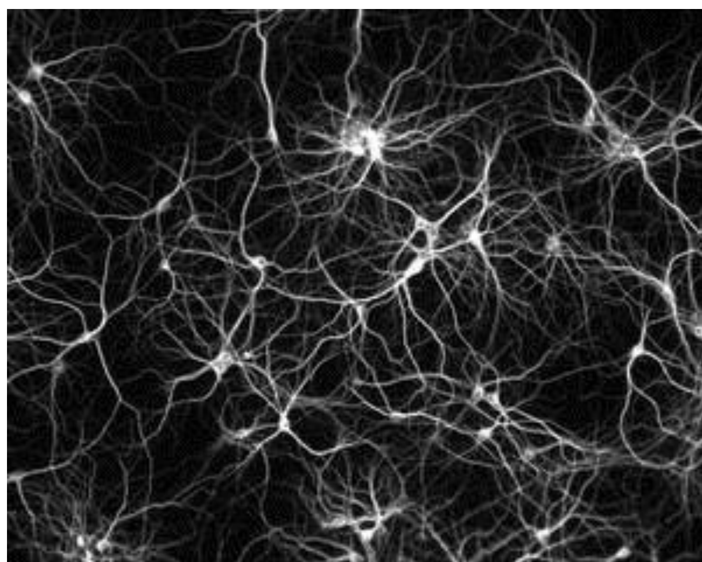


Figure 1_Circuit neuronal maintenu en culture

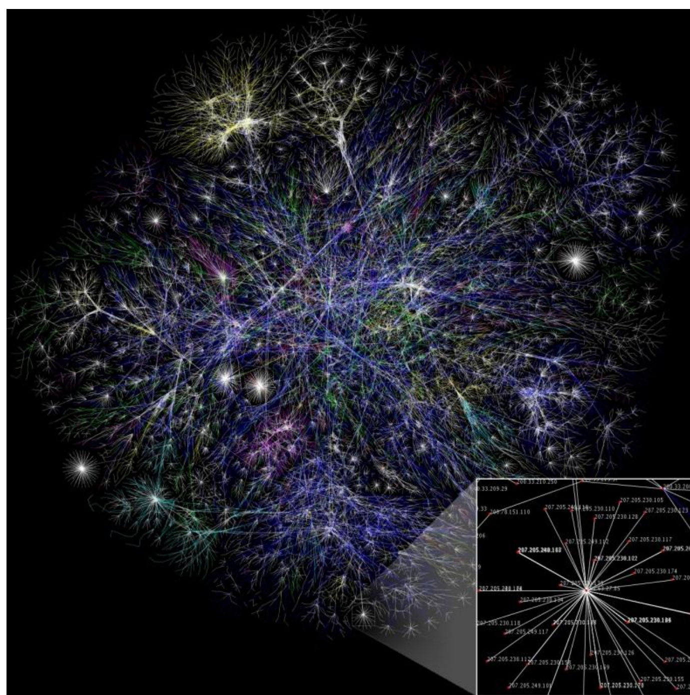


Figure 2_Visualisation des multiples chemins à travers une portion d'Internet

Je m’aventure, alors, à dire que ces deux morphologies se ressemblent et les deux se présentent comme un système d’hiérarchie des contextes dans des contextes, communicant comme le dit Bateson.

Si je me base alors sur le principe des modèles (pattern) de la cybernétique comme expliquée plus haut, je pourrais dire, que le système neuronal central se projette sous la forme d’internet en une plus large échelle.

Ceci dit, ce ne sont que de simples constations personnelles, où j’essaye d’une autre manière d’étendre Macluhan sur internet.

Je pense aussi que ce modèle serait une manifestation morphologique d’une forme d’intelligence collective.[33]

Pierre Levy fait cette remarque en parlant de l’aspect fractale du cyberespace et de la culture qui en émerge.

« La cyberculture est fractale. Chacun de ses sous-ensembles laisse apparaître une forme semblable à celle de sa configuration globale. »

Ainsi, je pourrais dire qu’ internet en tant que système est fractale, chacun de ses sous-ensembles, y compris ses utilisateurs, ses machines, ses réseaux…laisse apparaitre une forme semblable à celle de sa configuration globale.

[33] (Lévy, 1997) Essai sur la Cyberculture: L’universel sans totalité.P13

2) Technologie et impact social

Macluhan lie la technologie aux changements sociaux, il va même jusqu'à dire que cette dernière façonne nos rapports sociaux.

« Une société façonnée par un nombre limité de produits dont elle dépend en fait son ciment social, tout comme les grandes villes ont trouvé le leur dans la presse…Chaque société paie les yeux de la tête, et paie aussi de chacun des autres sens, chacun des produits de base qui façonnent sa vie. »[34]

Il fait un rapprochement ensuite entre l'extension de l'organisme comme une réponse à un mal, d'où la réaction de l'organisme comme un rejet de ce mal par son extension.

Il dit que physiologiquement, l'humain dans son usage normal de la technologie est perpétuellement modifié par elle et trouve de nouveau moyen de la modifié.

Il continue en disant que l'un des mérites de la recherche sur la motivation est la révélation que l'homme entretient une relation, comparable à une relation sexuelle, avec la voiture. [35]

Or Pierre Levy utilise l'exemple de la voiture pour justifier que cette dernière, produit de l'industrie automobile n'est pas l'unique responsable d'un changement social et culturel.

Ainsi, bien d'accord sur le fait que la voiture émane de l'industrie, qui a affecté la structuration des territoires, les villes etc. L'industrie automobile et pétrolière à elle seule n'aura pu créer tout l'univers qui entoure le mythe

[34] (McLuhan, 1994) Understanding Media: The Extensions of Man P.28
[35] (McLuhan, 1994) Understanding Media: The Extensions of Man P .57

de la voiture, y compris les compétitions, les clubs, la presse spécialisée, les Drive-in…[36]

Ce qui veut dire donc que le désir de puissance et d'indépendance individuelle est moteur aussi de ce phénomène social, et que les institutions et les politiques économiques le canalise, le raffine et éventuellement le transforme.

Personnellement, je pense que, L'industrie automobile, pétrolière et ses satellites, je veux dire par satellites toute l'industrie publicitaire, médiatique et les techniques de ventes, sont elle-même les génératrices de ce mouvement, qui ont insufflé ce besoin dans les consommateurs, puisqu'elles ont présenté la voiture de telle manière à créer ce mythe.

Je me réfère ici à Merritt Roe Smith, qui dit que grâce aux outils de la psychologie appliquée, la publicité du début du XXème siècle a sue utilisé la fixation technologique, ils ont visé à exciter le besoin du consommateur en l'associant à un désir intelligible.[37]

S'appuyant sur Ruth S.Cowan[38] , Roe Smith stipule que la technologie est devenue la cause du bien être humain.

L'automobile, comme exemple, revient alors nous rappeler sa pertinence. En plus d'identifier leurs produits avec l'usuel ¨appeal¨ psychologique cité plus haut, les constructeurs automobiles, qui sont les industriels ne laissent pas d'occasion pour démontrer les nouveautés techniques de leurs produits

---

[36] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité P.9
[37] (Smith, 1994) Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism P.15

[38] "The industrial revolution in the Home"

et les avantages qu'ils peuvent apporteraux consommateurs, associant de la sorte le progrès technologique au progrès social.[39]

Dans le cas d'une publicité ¨Chrysler¨ de 1940, une femme est présentée en costume à côté d'un chauffeur, le produit sépare les deux. L'affiche s'appuie sur le slogan « la meilleure chose à côté du chauffeur », donne un excellent exemple de cette association.



Advertisement for Chrysler automobile, *Ladies Home Journal*, April 1940.
Photograph from Cleveland Public Library.

Figure 3_Affiche Chrysler, Avril 1940

De cette manière, je pense que, non seulement c'est l'industrie qui est responsable de cette motivation mais elle la canalise, la raffine et la transforme, ce qui me ramène finalement à Macluhan, et son assomption du changement d'une organisation sociale qui peut être décrite comme une conséquence de l'adoption d'une nouvelle technique.

[39] (Smith, 1994) Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism P.19

B- Déluge informationnel ou société de l'information.

Dans cette partie, qui arrive comme une sorte de suite au déterminisme technologique opposé au mouvement social, je commencerai à exposer quelques concepts de la réflexion de Pierre Levy sur la cyberculture, j'ouvrirai une parenthèse pour discuter ces changements au niveau du savoir, et je finirai par relater quelques spécifications sur les productions, notamment culturelle sur le cyberespace que j'appuierai avec un modèle économique.

L'avènement du cyberespace est intimement lié à l'invention du World Wide Web par une équipe du CERN selon Levy.

En 1997, déjà, en sortant son livre ¨ La Cyberculture¨ il présentait la naissance d'une culture résultat de ce développement.

Partant du fait que la page web est un élément du corpus insaisissable de l'ensemble des documents de la toile, Levy fait la métaphore avec le deuxième déluge ; ainsi les liens qu'elle lance vers le reste du réseau constituent une sélection organisatrice, un agent structurant et un filtrage de ce corpus.

Il dit alors « sur une face, la page web forme la gouttelette d'un tout fuyant, sur l'autre face, elle propose un filtre singulier de l'océan d'information. »[40]

---

[40] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité P.1

Il continue ensuite pour souligner le caractère horizontal de cette organisation où tout est sur le même plan, sans hiérarchie absolue où chaque page est un agent d'aiguillage et de filtrage ; s'appuient finalement sur le concept du rhizome de Gille Deleuze[41] pour illustrer cette transversalité.

Ce que je pourrais constater, de mon point de vue, est que cette structuration des pages du cyberespace en rhizome sans début ni fin (sans centre névralgique) se présente comme un modèle similaire à celui que j'expose dans la partie, ou j'essaye de présenter la technologie comme extension du corps.

Autre point intéressant est que, le web n'est pas figé dans le temps, il est en continuelle mutation. Ces caractéristiques, je pense, sont similaire à celle des formes de vies organiques.

Ainsi, j'ouvre une parenthèse pour dire, que cette question pourrait être abordée sur deux angles différents, le premier serait alors hardware, des machines se connectent se déconnectent, se remplacent, se transforment et l'autre software où des pages se créent, s'actualisent ou disparaissent. Autrement dit, une partie physique et une autre informationnelle, le tout selon un processus comparable à celui des organismes vivants.

Cette organisation, a sans doute un impact sur le rapport humain avec le savoir, et d'une manière plus réductive selon une autre définition avec l'information.

---

[41] (Ellen Berry) rhizomes.net

1) Le savoir et L'universel

Levy part de la classification de Macluhan pour diviser l'histoire, en rapport avec les supports matériels, en quatre périodes.

La première étant orale, dans une société d'avant l'écriture, le savoir était transmis dans un même contexte local, qui pourrait être associé à la tribu, où tous les membres se partagent le même univers de significations.

Il dit alors : « quand un vieillard meurt, c'est une bibliothèque qui brule »[42]

Le second type est lié à l'invention de l'écriture et l'apparition du livre, ce changement implique que le rapport avec le savoir change, ainsi il quitte le contexte du village ou de la tribu pour sortir des contraintes de l'espace-temps, où des lors il est possible de, je reprends les mots de Levy, prendre connaissance de message produit par des personnes à des milliers de kilomètres ou morts depuis des siècles.

L'exemple cité est celui des livres sacrés. Or ici un intervenant s'ajoute, qui est l'interprète, puisque les acteurs de la communication ne se partagent plus la même situation ou contexte, l'interprète doit alors jouer le rôle du médiateur.

Ce hors contexte est intimement lié au concept de l'universel, Levy comme Macluhan, pense aux arts de l'interprétation et de la traduction du côté du récepteur du message, il donne l'exemple des dictionnaires. D'autre part du côté de la production, l'universel, implique que les messages sont composés de telle manière à contenir en eux même leurs clés d'interprétation. Un exemple de cet universel que j'emprunte à Levy est celui de la musique

[42] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité P.3

écrite, il dit alors « la part écrite de la musique, sa composition, est désormais fixée, détachée du contexte de la réception … le système musical occidental se présente comme ¨Universel¨ et il est d'ailleurs enseigné comme tel dans les conservatoires du monde entier. » [43]

Le troisième type est celui de l'imprimerie, le savoir n'est plus porté par le livre mais par la bibliothèque, La galaxie Gutenberg comme le dit Macluhan, structuré par un réseau de renvoi, ainsi des lors on voit les prémices de l'hyper textualité.

Quatrième et dernière période est la période électronique, Macluhan parle du village global.

« Au lieu de tendre vers une vaste librairie Alexandrine, le monde est devenu un large ordinateur, un cerveau électronique…dans notre long combat pour retrouver le monde occidental, une unité de la sensibilité, de de la pensée et des sensations nous ne nous sommes pas préparés à accepter les conséquences tribales de cette unité que nous l'étions pour la fragmentation du psyché humain par la culture écrite. »

Cet universel, que l'écriture a initiée, présente des caractéristiques totalisante ou le message a des clôtures sémantique pour lutter contre la pluralité des contextes par lequel il passe, il doit avoir le même sens, ici, ailleurs, aujourd'hui et naguère, comme le dit Levy.[44]

Levy comme McLuhan parle alors de la déterritorialisation de la bibliothèque, et d'un retours aux sources vers l'oralité des origines ou le savoir est porté par la collectivité humaine vivante plutôt que par des

---

[43] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité P.20
[44] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité P.5

supports séparés servis par des interprètes et des savants. Il continue alors pour dire : « seulement cette fois-ci, contrairement à l'oralité archaïque, le porteur direct du savoir ne serait plus la communauté physique et sa mémoire charnelle, mais le cyberespace, la région des mondes virtuels par l'intermédiaire duquel les communautés découvrent et construisent leurs objets et se connaissent elles- même comme collectifs intelligents. »[45]

Ici Levy introduit son concept de l'intelligence collective, il s'agit alors, comme le reprend Henri Jenkins du fait que; personne ne peut tout connaitre, chacun connait quelque chose, et on pourrait mettre les pièces ensemble si on accumule nos ressources et nos talents. [46]

Cette tribalité dont il parle prend alors une échelle planétaire, où le savoir n'est plus porté par les personnes elles-mêmes mais par le cyberespace, pour former un collectif intelligent, facilement assimilable à la société de la connaissance.

Or ce qu'on pourrait critiquer à cette approche, si je m'appuie sur Philippe Breton, est qu'elle accouche d'un phénomène d'une double réduction où la connaissance est assimilée à la science (à la techno-science plus particulièrement) et ou la connaissance scientifique est réduite à l'information.[47]

Cette réduction est liée, selon Berton au paradigme informationnel que la cybernétique s'est lancé depuis les années quarante ; jusqu'à la science et la technique avaient un développement relativement séparé. D'autre part l'auteur présume que cette rupture a pris naissance l'or d'une cassure

---

[45] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité P.3
[46] (Jenkins, Convergence Culture, Where Old and New Media Collide , 2008)
[47] (Breton, 2005/1 (no 15)) La "société de la connaissance" : généalogie d'une double réduction P.45

intervenue à la Renaissance qui sépare la technique de sa finalité sociale et humaine.[48]

Dès lors, la cybernétique, réduit l'information comme la seule forme légitime de la connaissance, il s'agissait sur le plan historique d'une nouvelle société succédant à la société industrielle, qu'on appelle société de la communication ou société de la connaissance[49] et qui se base sur une nouvelle représentation de l'humain aussi bien qu'une source de transformation en profondeur des méthodes scientifiques traditionnelles et d'une façon générale tous les modes d'appréhension du réel.

Cette nouvelle société, si je reprends les termes de Philippe Breton expliquant les propos de la cybernétique, aura pour but un nouveau homme, visant vers un idéal social sans hiérarchie, gouverner par les machines : « les hommes politiques et plus généralement, le système de la politique, sont incapables de prendre en charge la gestion des sociétés et ce à l'échelle mondiale. Le grand intérêt des nouvelles machines est de laisser entrevoir la possibilité d'une machine à gouverner rationnelle, qui conduirait éventuellement à une unification au niveau planétaire, vers un ¨gouvernement unique de la planète¨. [50]

Cette approche cybernétique pourrait être critiquée aussi d'une réduction du champ de la connaissance d'où, en tenant compte que la cybernétique ne se fait légitime comme connaissance que la connaissance scientifique, héritage de la Renaissance faisant de la science, notamment les sciences exactes,

[48] (Breton, 2005/1 (no 15)) La "société de la connaissance" : généalogie d'une double réduction P.46
[49] Il n'y a pas de différence entre ces deux appellations selon Breton P46
[50] (Breton, 2005/1 (no 15)) La "société de la connaissance" : généalogie d'une double réduction P.50

comme seule productrice de connaissances. L’opinion est alors disqualifiée. Or cette opinion est nécessaire au débat démocratique dans une société.

Breton s’appuie sur Aristote, en faisant un double usage du mot opinion avec rhétorique, qui divise la connaissance en trois parties essentielles à une société démocratique où il donne à cette dernière le statut de connaissance.

« Grace à Aristote, le jeu intellectuel sur l’opinion, inauguré par les sophistes, devient un véritable raisonnement qui s’appelle méthode et rigueur. » [51]

Cette réduction se retrouve aussi, comme le dit Breton à travers Rothschild, dans les sociétés arabes traditionnelles où le dayyan ou faquih , juge religieux est le seul responsable de l’exégèse des textes légaux ne laissant point le champ au débat judiciaire .

Il en déduit donc, que moins la politique à de place dans une société, plus le statut de l’opinion comme connaissance est faible, ce qui en suit la concordance de ce rapport faible à la chose politique avec la société de la connaissance. [52]

---

[51] (Breton, 2005/1 (no 15)) La “société de la connaissance” : généalogie d’une double réduction P.52

[52] (Breton, 2005/1 (no 15)) La “société de la connaissance” : généalogie d’une double réduction P.53

2) Internet ou la démocratie

D'autre part si je reprends avec Levy, la cyberculture est loin d'être réductrice de débat démocratique.

J'aborderai cette question sur deux angles, le primer est celui de l'universel non totalisant et le second celui de l'interconnexion.

Levy part du constat que les médias d'aujourd'hui présentent un caractère totalisant hériter de l'écriture.

En tenant compte que média, englobant, presse, radio, cinéma télévision, sont faits de telle manière à être lu, regardé ou écouté par des milliers de personnes, d'où masse média.

Donc ils se doivent d'être composés de telle sorte à rencontrer le commun dénominateur mental de leurs réceptions. [53]

Ce qui veut dire, en reprenant ses mots, qu'ils visent le minimum des capacités interprétatives des spectateurs, réduisant de la sorte leurs champs d'interaction. Ceci implique aussi que le message médiatique ne peut exploiter le contexte particulier où plonge le récepteur, en omettant ses adhérences sociales, sa micro-culture, en d'autres mots son environnement.

David Morley aborde cette question de totalisation d'une autre manière où il s'agit ici à la contribution des médias à la construction de l'identité nationale.

Si je prends son exemple des prévisions météo en Suède, lors de l'énonciation des régions côtières, elles sont célébrées comme un chant national donnant le sens de l'unité.

---

[53] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité P.5

Il dit alors, la diffusion nationale peut parfois créer un sens de l'unité, de tel manière elle lie les périphéries au centre et apporte le symbole de la nation à la maison.[54]

Or cette transition ne se passe pas toujours d'une manière aussi fluide, un suédois rétorque, qu'il a l'impression que dès que la radio est en marche, la maison n'est plus la sienne, emplie avec des voix métropolitaines qui déplacent l'accent de sa région au coin. [55]

Cet aspect totalisant des médias, radio, presse, télé et cinéma ne permet pas de véritable réciprocité et d'interaction transversale entre participant. Levy dit alors :

« Le contexte global instauré par les médias, au lieu d'émerger des interactions vivantes d'une ou plusieurs communautés, se tient hors de portée de ceux qui n'en consomment que la réception passive. » [56]

Le cyberespace quant à lui débraye entre l'universalité et la totalité, il dissout la pragmatique de la communication que l'écriture et les medias de masse ont instauré.[57] Il ramène à la situation d'avant écriture, ou en d'autres termes, comme Macluhan le dit à une re-tribalisation.

L'interconnexion est une figure centrale de cette re-tribalisation, où tout se fait en temps réel, dans un même contexte dans une plus large échelle.

---

[54] (Morley, 2006) Home Territories – Media, Mobility and Identity. P3
[55] (Morley, 2006) Home Territories – Media, Mobility and Identity. P.3
[56] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité P.5
[57] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité P.6

Levy dit alors :

« N’importe quel texte est le fragment qui s’ignore peut être de l’hypertexte mouvant qui l’enveloppe, le connecte à d’autres textes et sert de médiateur ou de milieu à une communication réciproque, interactive, ininterrompue … virtuellement tous les messages sont plongés dans un bain communicationnel grouillant de vie, incluant les personnes elle-même, dont le cyberespace apparait progressivement comme le cœur…Ici l’universel ne s’articule plus sur la clôture sémantique appelée par la décontextualisation, tout au contraire. Cet universel ne totalise plus par le sens, il relie par le contacte, par l’interaction générale. »[58]

Ce qu’on pourrait noter aussi, que cette interaction non totalisante, travaille en faveur de l’opinion, l’ouverture et la démocratie

L’interconnexion s’oppose en fondement à l’isolement, d’où une mutation, en cas d’une interconnexion générale, de la physique de la communication, on passe alors des notions de canal et réseau à une sensation d’espace englobant.[59]

Cette interconnexion générale vise à une civilisation télé-présente, en reprenant les termes de Levy, une humanité en continuum sans frontière…l’interconnexion tisse l’universel sans totalité, l’universel par contact. [60]

L’aboutissement de cette interconnexion générale est la communauté virtuelle, qui s’organise sur les affinités d’intérêt, de connaissances, l’échange la coopération indépendamment des proximités géographiques et des appartenances institutionnelles.

---

[58] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L’Universel Sans Totalité P.6
[59] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L’Universel Sans Totalité P.11
[60] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L’Universel Sans Totalité P.12

Or si les médias classiques sont totalisant, réducteur de l'interaction avec la réception, d'autre part ils sont le champ du débat publique, y compris dans la presse, radio et télévision. Le Cyberespace grâce à son ouverture déplace, amplifie et confisque l'exercice de l'opinion.

Levy dit alors : « N'est-il pas permis d'entrevoir aujourd'hui une nouvelle métamorphose, une nouvelle complication de la notion même de ¨public ¨ puisque les communautés virtuelles du cyberespace offrent un débat collectif un champ de pratique plus ouvert, plus participatif, plus distribué que celui des médias classiques ? . »

3) Le Cyber déplacement

Cette nouvelle pratique du débat que le cyberespace initie se manifeste sous une forme de déplacement de protocole chez Jenkins, qui reprend le concept de protocole à Lisa Gitelman. [61]

Jenkins considère déplacement entre médium n'affectant pas nécessairement l'existence d'un autre, il prend l'exemple du cinéma qui permet encore l'existence du théâtre ou la télévision qui permet aussi l'existence de la radio.[62]

Selon lui est d'après Gitelman, le médium ou le système de diffusion, se définit sur deux niveaux, le premier étant la technologie qui permet la communication ; le second est l'ensemble des protocoles associés ou

[61] (Jenkins, Convergence Culture, Where Old and New Media Collide , 2008) P.23
[62] (Jenkins, Convergence Culture, Where Old and New Media Collide , 2008) P.24

pratiques sociales et culturelles qui se sont développées autour de cette technologie. [63]

Il dit alors que chaque ancien médium est forcé de coexister avec le média émergeant

Or l'implication de cette distinction entre les médias et leurs systèmes de diffusion s'illustre dans la notion de protocole qui se définit par :

« Les protocoles expriment une immense variété de relations entre le social, l'économique et le matériel, de telle manière le téléphone inclut le ¨Allo¨ une facturation mensuelle, le câblage…Le cinéma inclut les protocoles allant de la perforation de la pellicule à la notion d'attente de rentrer chez soi et regarder un film. » [64]

Ce déplacement de protocole présente une similarité avec le rapport que fait Levy entre l'infrastructure et le dispositif dans son exemple de la poste.[65]

Il dit alors : « Le cyberespace n'est pas une infrastructure technique de télécommunication particulière mais une certaine manière de se servir des infrastructures existantes, aussi imparfaites et disparates soient-elle. »

En tenant compte de ce déplacement de protocole, où cette complexe interaction entre le social, l'économique et le matériel , en d'autres termes si j'ose les exprimer simplement en les réduisant à toute l'expérience d'utilisation incluant l'utilisateur et l'objet utilisé , j'introduis ce que appelle Levy de ¨l'informatique marxiste et situationniste. ¨

[63] (Jenkins, Convergence Culture, Where Old and New Media Collide , 2008) P.23
[64] (Jenkins, Convergence Culture, Where Old and New Media Collide , 2008) P.24
[65] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité P.9

C- L'informatique marxiste

Levy se réfère à Marx et aux situationnistes pour dire que l'informatique, notamment le cyberespace et l'ordinateur personnel délivre les utilisateurs de l'éditeur, du producteur, du diffuseur, en d'autre terme de toute structure de contrôle, qu'il qualifie de gardiens du bon goût.[66]

« Les gardiens du bon gout, les garants de la qualité, les intermédiaires obligés, les porte-parole voient leurs positions menacées par l'établissement de relations de plus en plus directes entre producteurs et utilisateurs d'information. »[67]

Ainsi, selon lui, cette rupture avec la totalisation, se passe par l'appropriation des moyens de production par les producteurs eux même il dit alors :

« Dès lors, les ordinateurs personnels et les réseaux numériques remettent effectivement entre les mains des individus les principaux outils de l'activité économique. »[68]

Or, ce que je pourrais remarquer, plus tard Levy parle de l'acte de création comme événement, en prenant la musique électronique comme l'un des exemples des produits culturels du cyberespace, cet acte consiste selon lui à rassembler la communauté pour que l'évènement prenne place, donc il ne s'agit plus de créer mais plus de faire évènement.

Il dit : « Alors, l'acte de création par excellence consiste à faire événement, ici et maintenant, pour une communauté, voire à constituer le

---

[66] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité P.9
[67] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité P.16
[68] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité P.8

collectif pour qui l'événement adviendra, c'est –à-dire à réorganiser partiellement le méta monde virtuel, l'instable paysage de sens qui abrite les humains et leurs œuvres. »[69]

Ce qu'en quelque sorte réorganise ou rassemble à une échelle plus petite une communauté autours de l'œuvre, dans la mesure où elle est comparée à celle faite par les médias de masse, serait dans une certaine manière de la présenter en spectacle, peut-être alors, aussi, une autre manière de consommer le spectacle ou de crée le spectacle par la masse pour la masse.

Si Levy parle alors de l'informatique situationniste et des idées marxistes dans la mesure où il n'aborde qu'après ces effets de spectacle il s'oppose d'une certaine façon à ce que dit Guy Debord :

« Le spectacle, compris dans sa totalité, est à la fois le résultat et le projet du mode de production existant... Sous toutes ses formes particulières, information ou propagande, publicité ou consommation directe de divertissements, le spectacle constitue le modèle présent de la vie socialement dominante... Le spectacle est aussi la présence permanente de cette justification, en tant qu'occupation de la part principale du temps vécu hors de la production moderne. » [70]

Je pourrais rétorquer ici, en prenant en compte que quand Levy a écrit son livre, l'omni présence des réseaux sociaux actuels, y compris Facebook, et qui selon moi sont le principal médium de diffusion, n'était pas identifiable ou n'existait pas encore. Il y a plus d'une dizaine d'années les forums de discussion étaient prédominants et n'avaient pas cette morphologie qu'utilisent les réseaux sociaux aujourd'hui.

---

[69] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité P.24
[70] (Debord, 1996) La Société Du Spectacle P.6

Ceci ouvre un autre débat que je pourrais développer plus tard, où il s'agit peut-être d'identifier la transition du phénomène du spectacle classique que les médias de masse offrent, aux spectacles particuliers que chaque utilisateur fait de sa propre image ou création sur le cyberespace.

A noter aussi, que Pierre Levy classe cette informatique, de foyer de problèmes plus que de solution il dit alors que les rapports au savoir, le travail, l'état sont à remettre en cause et que le cyber espace n'est que l'expression à ces mouvements sociaux et courants culturels.[71]

Or si je reviens ici sur le fait de la réappropriation des moyens de productions par les producteurs je pourrais identifier une sorte de marque fondamentale de la pensée situationniste, aux principes de la démocratie directe et de l'autogestion.[72]

D- L'autogestion ou la gouvernance du commun.

Le principe de l'autogestion de la communauté internet est une clé fondamentale à la compréhension des nouvelles pratiques de production de biens en général puis de biens culturel en particulier que le cyberespace lance, en ce qui va suivre j'aborderai cette question d'un point de vue économique où il s'agit de démontrer que ce modèle économique considéré souvent comme alternative est bel est bien une méthode très utilisée par la communauté internet, puis plus tard je prendrai des exemples ayant fait l'objet d'une étude de ces produits culturels.

---

[71] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité P.9
[72] (internet l. c., 2014)Wikipédia " la démocratie directe"

1) Le Léviathan comme seul moyen d'existence.

Tout d'abord il faut bien considérer, que tout ce qui est 'biens commun' est source de problème.

Ici je me réfère au travail d'Elinor Ostrom qui présente une réflexion sur la gouvernance des communs dans son livre du même titre.

Le premier constat qu'elle fait est que tout ce qui est commun est une source de problème, elle dit alors :

« Si seulement ¨le commun¨ est d'importance incluant quelques pâturages ou zone de pêche, la tragédie des communs serait de peu d'intérêt générale. »[73]

Il est certain qu'Ostrom part des problèmes d'exploitation de ressources naturelles, en les considérant comme un bien commun exploité par plusieurs, pour tenter d'exposer quelques solutions ayant fait leurs preuves dans certains endroits du monde.

Ce qui attire mon attention en ce qui va suivre est d'abord, la manière avec laquelle elle a tenté de schématiser ces problèmes sous la forme d'un jeu pour mettre en évidence ce qu'elle développe, ensuite, la versatilité de sa méthode et tous les champs qu'elle peut toucher, pour tenter de présenter des solutions pratiques.

Le problème principal du bien commun, selon Ostrom est que, en se référant à Aristote, tout ce qui est commun au plus grand nombre a souvent

[73] (Ostrom, 1990) Governing the Commons, the evolution of institutions for collective action, P.3

une moindre attention, chacun pense à son bien personnel et rarement au bien commun.[74]

Bien souvent ces problèmes sont présentés sous une forme tragique qui conduit à l'élaboration de politiques de gouvernances assez dure ou qui ne vont pas nécessairement avec la réalité du terrain.

Ceci la conduit à s'intéresser à logique de l'action collective, ou selon Ostrom et d'après Mancur Olson[75], suppose que si les membres d'un group ont un intérêt ou un objet en commun, et si l'idéal serait d'atteindre cet objectif, ils suivraient alors une logique qui conduit à une action pour atteindre cet objectif dans le cas où les membres sont rationnel et auto-intéressé.[76]

Or Olson d'apres Ostrom, s'oppose à l'idée qu'un groupe, à moins qu'il soit de petite taille [77](la taille du groupe ne dépend pas du nombre de ses acteurs mais de l'importance de l'action de chaque membres) ou sous quelques formes de pression, et dont les membres sont rationnels et auto-intéressé, n'agiront pas à atteindre leurs objectif en commun.

L'idée principale développé par, Olson et d'après Ostrom, est que tant qu'un membre du groupe ne pourrait être exclus des bénéficie généré par l'action collective, il prend une moindre initiative à contribuer à la production du bien.

D'où le problème du parasite qui se pose ; dans le cas où tout le monde fait le parasite, le groupe finirait où personne ne voudrait, dans l'autre cas, si

[74] (Ostrom, 1990) Governing the Commons, the evolution of institutions for collective action, P.2
[75] (Ostrom, 1990) Governing the Commons, the evolution of institutions for collective action, P.5
[76] (Ostrom, 1990) Governing the Commons, the evolution of institutions for collective action, P.6
[77] (Ostrom, 1990) Governing the Commons, the evolution of institutions for collective action, P.6

une partie produit et l'autre fait le parasite, il en résulte une production en dessous de l'optimale, Ostrom déduit que cet exemple présente comment des individus parfaitement rationnels peuvent produire des résultats non ¨rationnels¨.

Cette méthode de raisonnement selon Ostrom a conduit à l'établissement de politiques dominantes nécessaires pour la régulation de l'action collective,[78] d'où en se référant à Hobbes, Le Léviathan reste le seul moyen de pression pour que l'action collective se déroule dans de meilleurs conditions.[79]

Ce Léviathan pourrait prendre deux formes, selon Ostrom, une socialiste qui favorise une prise de contrôle par l'état, et l'autre favorisant un système de privatisation, ces systèmes ont été toujours présentés comme l'unique solution.

Or, Ostrom, dit après, en formalisant ces deux théories dans son jeu, qu'elle présente elle-même aussi des déficiences dans le sens où, les institutions étatiques ou privées sont considérées comme des institutions parfaites ne générant aucune erreur d'appréciation ou d'application dans leurs lois de gouvernance.[80]

Ostrom, croit dans la capacité des individus, cette capacité varie selon les situations elle dit alors : « Je soutiens que la capacité des individus de s'extraire des différents types de situations conflictuelles varie de situations en situation. » [81]

---

[78] (Ostrom, 1990) Governing the Commons, the evolution of institutions for collective action, P.8
[79] (Ostrom, 1990) Governing the Commons, the evolution of institutions for collective action, P.9
[80] (Ostrom, 1990) Governing the Commons, the evolution of institutions for collective action, P.10, 11, 12, et13.
[81] (Ostrom, 1990) Governing the Commons, the evolution of institutions for collective action, P.14

Selon elle aussi, la politique partant du principe que les individus d’une action collective sont sans espoir, ne prend pas en considération les cas de réussite d’une action collective sans une institution gérante, en d’autres termes autogérés.

Elle dit alors : « Au lieu de baser la politique (de gérance) sur la présomption que les individus impliqués sont sans espoir, j’aimerai mieux apprendre de l’expérience de ces individus sur terrain … »[82]

En partant d’exemples concrets ayant prouvés leurs réussites, Ostrom, fait une esquisse de ce que ce genre de groupes autogérés ont pu accomplir.

Les tentatives de triche par exemple seraient observées par tous les membres du groupe et seront réprimandées par tout le monde, ainsi il serait question au groupe de protéger ses propres intérêts par ses propres membres. [83]

Le groupe régit à sa propre politique interne, que tous les membres ont accepté pour le rejoindre.

Les couts d’une entité privée de surveillance seraient alors nuls, mais parfois nécessaires dans certains cas conflictueles.[84]

Ce que je pourrai remarquer ici, qu’Ostrom dessine la possibilité du choix a ceux qui ont utilisé cette méthode et non pas une loi imposée par un organisme externe.

Elle dit alors : « tout arrangement organisationnel est sujet au stress, aux faiblesses et à l’échec... »[85]

---

[82] (Ostrom, 1990) Governing the Commons, the evolution of institutions for collective action, P.14
[83] (Ostrom, 1990) Governing the Commons, the evolution of institutions for collective action, P.20
[84] (Ostrom, 1990) Governing the Commons, the evolution of institutions for collective action, P.21
[85] (Ostrom, 1990) Governing the Commons, the evolution of institutions for collective action, P.25

Il est bien certain que cette méthode est loin d'être parfaite et en cours d'élaboration, Ostrom fait cette remarque tout au long de ce qu'elle développe, mais ceci dit, elle la suggère comme une excellente alternative au mode institutionnel gouvernant dominant.

Ces préceptes de la politique de gestion de groupes présentent quelque similarité avec ce que dit Levy :

«Une communauté virtuelle se construit sur des affinités d'intérêt …dans un processus de coopération ou d'échange…la vie d'une communauté virtuelle va rarement sans conflits…la plupart des communautés virtuelle organisent l'expression signée de leurs membres devant des lecteurs attentifs et capables de répondre devant d'autres lecteurs attentifs…»[86]

Ici, il ne s'agit nullement de redéfinir une nouvelle politique de gérance des groups, mais d'exposer quelques similarités avec de ce qui se passe parmi les utilisateurs du cyberespace, en ce qui suivra, je prendrai des exemples de quelques études faites sur le sujet pour illustrer encore mieux cette pratique.

[86] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité P.12

2) L'exemple de la communauté de fan d'un programme de téléréalité.

D'autre part Henri jenkins considère les communautés de fans comme cas d'étude ou de prototypes qui pourrait nous inspirer à construire des modèles de gouvernance pour nos futurs sociétés, selon lui cette culture participative a été longtemps considérée comme le dernier retranchement contre les masses médias et leurs dominations.

Il considère la communauté des gâcheurs[87] du programme de téléréalité comme la mise en pratique de l'intelligence collective[88] , je pourrais relever les caractères suivants.

La communauté, en référence à Levy, se rassemble sur les affinités et les intérêts communs, dans le cas du programme de téléréalité ¨survivor¨ c'est une communauté de fan.[89]

Chaque membre mène une sorte de double vie, une offline et une online, dans l'exemple de Jenkins, un est historien le jour, l'autre agent de voyage mais le soir tout le monde se réunit pour gâcher[90].

Or si je reviens à Levy, je vois très bien que le cyberespace encourage à l'altérité et à la connaissance de l'autre.

Les membres de ces groupes peuvent se déplacer d'un groupe à un autre aux grés de leurs intérêts et besoins. Levy explique cette tendance en se référant au rhizome et à la mobilité des centres.

---

[87] ¨Survivor¨ est un programme de téléréalité très populaire aux états unis au début des années 2000
[88] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P.28
[89] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P.28
[90] Gâcher ou Spoiler (du verbe to spoil qui signifie gâcher, abîmer ; source Wikipédia).

Le principal moteur qui les réunit est la question sans réponse, cette dernière crée une tension indiquant des régions où l'innovation et l'invention sont requises.[91]

La résolution des problèmes est partagée au sein de la même communauté

L'objectif ultime est de gagner un maximum d'information, dans le cas du programme de téléréalité, l'objectif est de gâcher l'épisode avant qu'il ne se diffuse.

Cette pratique se fait d'une manière démocratique Jenkins dit :

« L'une des raisons qui fait que la pratique de gâcher devient si attirante est la manière démocratique avec laquelle le savoir est produit et évalué. »[92]

Cette pratique est généralement abordée par les fans comme une sorte de jeux, elle relève donc, si je me permets ce terme, d'un caractère ludique. Ceci implique aussi que généralement le bien acquis n'est pas d'une importance matérielle ce qui réduit, selon moi, la tension et la tentation à toute forme d'abus.

Jenkins dit alors :

« Le jeu est une des manières d'apprendre, et pendant cette période de gain de compétence et de réorientation, tel jeux peut être plus important qu'i le semble en premier abord…si gâcher n'été pas amusant les participants ne le feraient jamais »[93]

La collecte d'informations se passe d'une manière séquentielle logique et méthodique, dans le cas des gâcheurs, l'identification du lieu du tournage

---

[91] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P.27, 25.
[92] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P.29
[93] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P.29

donne une idée sur l'impact de la production, ce qui suit est l'identification de la prévenance des participants du programme télé qui donne une possibilité d'approcher leurs proches et en extraire d'autres informations…[94]

La taille de ces communautés, ou selon Jenkins, Pierre Lévy ne les définit pas concrètement, se limites parfois à une centaine de personne que elle-même se divise en ¨experts¨ qui se grade les informations les plus sensibles aux large publique, ainsi selon Jenkins ces modérateurs ou ces experts forme une sorte de ré-hiérarchisation de la structure.[95]

Il dit alors : « les comités d'experts[96] représentent le retour de la hiérarchie à la culture du savoir, la tentative de la création d'une élite qui a accès aux informations non disponible aux collectifs demandent aussi qu'ils doivent être suivie à la lettre comme modérateurs ou arbitres de ce qui est valable à se partager comme informations avec le collectif. » [97]

Il est certain que Levy ne nie pas certain conflit dans la communauté, mais Jenkins illustre un certain comportement non coopératif de certains membres ou gagner réside à précéder les autres membres à deviner les résultats en se gardant les informations pour soit.[98]

Ce qui implique des privilèges pour la collecte d'information pour certains, dans l'exemple du programme de la téléréalité, l'accès aux données satellites en est un parfait exemple.

---

[94] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P.36
[95] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P.38
[96] Le mot anglais est ¨brain trust¨ j'utilise comme traduction comité d'expert ou modérateur pour leurs faire référence.
[97] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P.39
[98] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P.51

Or ici Jenkins explique un phénomène autre que l'intelligence collective, en se référant au ¨paradigme de l'expert¨ de Peter Walsh,[99]

Dans le cas de l'intelligence collective, il est supposé que la connaissance tenue par un membre de la communauté internet n'a pas de limite fermée, en d'autre terme interdisciplinaire et mouvant.

Or selon le paradigme de l'expert la connaissance qu'un individu peut maîtriser a des limites qui l'encapsulent.

« C'est pour cette raison que le jeu de gâcher est si populaire entre les étudiants, il leurs permet d'exercer leurs compétences grandissantes dans un espace où ils ne sont pas experts dans des disciplines tracées. »

Le paradigme de l'expert crée aussi, selon Walsh et d'après Jenkins, un intérieur et un extérieur, autrement il y a ceux qui savent et d'autres qui n'en savent rien.

Ce qui, dans le cas de l'intelligence collective assume que, tout le monde à une contribution à ajouter, comprenant ceux qui savent et ceux qui ne savent pas.[100]

Puis, toujours dans le paradigme de l'expert, l'utilisation des règles qui gèrent l'accès et le traitement de l'information, sont en général établies à partir des disciplines traditionnelles ; s'oppose à l'intelligence collective qui préfigure le désordre, donc aucune règle, sans procédure fixe de ce qui se fait de l'information.

En contrepartie et selon Jenkins d'après Walsh, les experts présentent une certaine manière d'une maitrise de leurs domaines, ou d'une clôture, si je me permets le mot, souvent comparables à la formalité de l'éducation, Or

---

[99] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P.52
[100] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P.53

les participants de l'intelligence collective ont le besoin de démontrer ou documenter la manière avec laquelle ils trouvent l'information, sans hiérarchie, d'une autre façon ils sont plus des participants impliqués à partager leurs connaissances de la même manière qu'ils l'ont acquise d'où le coté démocratique de l'intelligence collective. [101]

Par contre Jenkins trouve une sorte de profondeur totalitariste dans la pensée de Levy où dans la mesure d'un collectif intelligent la quantité de données, ou d'informations fournies par un membre aux vis-à-vis de la communauté ne tient pas en compte la quantité d'information requise par les autres ; il dit alors : « la possibilité pour chaque membre à gonfler les informations sans tenir compte de la préférence de personne tient d'une profonde dimension totalitaire. »[102]

Or, si je pourrais faire la remarque, Levy parle d'une utopie certainement mais d'une utopie atteignable, d'une part, donc elle est en cours d'élaboration, d'autre part il est vrai que l'information fournies pourrait ne pas être à l'échelle ou la quantité requise par les autres membres, ce qui est en quelques sorte une manifestation des différences entre les participants et un encouragement à l'altérité , sinon à quoi serviraient les rôles des autres membres à part de tenter d'égaliser l'information chez tout le monde de la même manière à ce qu'ils peuvent en profiter d'une manière égale, d'où le principe de la coopération, le débat et la démocratie.

Il est certain que l'intelligence collective stipule un minimum de connaissance de la part de ses participants, ainsi qu'une tendance à l'ouverture et exclut de cette manière, tout participant désirant ne pas savoir, ne pas participer ou ne pas coopérer mais n'est-elle pas aussi un

[101] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P.54
[102] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P.55

idéal d'un collectif rationnel ouvert, comme le dit Levy, faisant encore son parcours d'expérience vers elle.

III- TROISIEME PARTIE

‘’Exemples sur terrain ‘’

En ce qui précède il s’agissait de définir le concept de l’intelligence collective et ses principes d’autogestions, d’avoir un aperçu de quelques pratiques d’organisation dans une communauté de fan et de relater quelques aspects de ce collectif intelligent ainsi que les procédures démocratiques autour duquel il s’articule.

Dans cette partie, il s’agit plus de donner des exemples réels des cas d’application de cette intelligence collective d’une part sur la culture en suite particulièrement sur les nouvelles formes de productions d’œuvre audiovisuelle et cinématographique sur le cyberespace.

Finalement, il s’agit de résumer les parties parcourues dans ce mémoire et de conclure avec une question ouverte par rapport à un probable futur de l’audiovisuel sur le cyberespace.

A- Les cultures participatives

1) Les cultures convergentes :

Il est certain que Jenkins parle, dans son livre, de ce changement ou de ce déplacement de protocole comme un signe d'une culture mouvante changeante qui fait participer ses consommateurs, ainsi il met en rapport les masses medias dominants, la culture commerciale et mercantile avec la culture des fans et des activistes du cyberespace.
Il prend comme exemple de ces changements, la télé, en abordant la démocratisation de cette dernière.
Ainsi comme expliqué précédemment la télé est l'un des médias totalisant, elle soutient un monologue envers ses spectateurs. Le fait de les faire participer relève de la démocratie et du dialogue.

Au cours des années 90, l'idée prédominante des médias digitaux était orientée vers la personnalisation, [103] elle était supposée nous délivrer des médias de masse, nous permettant de consommer seulement dont on avait besoin, je prends l'exemple des chaines à la cartes, en se basant sur Geroge Gilder, Jenkins compare ces médias à ce qu'il appelle le régime a taille uni des chaines télévisées.
Or, avec l'arrivée de l'ordinateur et internet un nouvel âge médiatique s'ouvre qui est celui des médias de niches, spécialisés, une aire de contenu personnalisé et interactif comme le dit Gilder , qui pousserait vers un nouvel âge d'individualisme.[104]

---

[103] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P244.
[104] (Gilder)1994

Jenkins quant à lui s'oppose à cette idée d'individualisme et soutient comme Levy que ce changement, encourage à la participation et à l'intelligence collective.
Dès les années 80 et 90 , en étudiant le domaine des fans, Jenkins voyait en cette consommation participative et cette créativité populaire[105] comme une sorte d'activisme contre les masses médias dominants et une alternative à la culture commerciale.[106]
Cette définition de la culture des fans, prend des aires de situationnisme, comme expliqué plus haut où il s'agit de la réappropriation et la transformation de la matière prise à la culture de masse.
Il dit alors : « la culture des fans se définit à travers l'appropriation et la transformation de la matière prise de la culture de masse c'était, enfaite, l'application de la pratique de la culture populaire sur le contenu de la culture de masse » [107]
Or aujourd'hui, dans un cadre commerciale et juridique il ne s'agit plus de considérer ce genre de cultures comme marginales mais plus de les inclure d'emblée dans le processus opérationnel médiatique dès qu'il s'agit de lancer un nouveau produit.[108]

Ce qui ramène à dire aussi qu'aujourd'hui, cette culture participative n'est plus seulement un lieu d'expérimentations, d'interactions et d'échanges mais aussi des méthodes commerciales bien pensées.

---

[105] Pour rester dans le même contexte que Jenkins j'utilise populaire au lieu d'élémentaire ou individuelle comme traduction de « grassroots »
[106] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P246
[107] (Jenkins, Convergence Culture, Where Old and New Media Collide , 2008) P246
[108] (Jenkins, Convergence Culture, Where Old and New Media Collide , 2008) P246

2) Convergence des médias

Jenkins dessine à travers ces deux exemples de chaines télé, les préceptes de ce qu'il appelle convergence médiatique.

La première étant « current » une chaine d'infos lancée par un grand groupe médiatique, qui encourage à la participation des jeunes comme citoyens journalistes.
Selon le parton de cette dernière, Albert Gore, l'homme politique démocrate, l'initiative a été prise pour donner la force à ces jeunes pour s'engager dans le dialogue démocratique.
La seconde étant la BBC, qui a donné accès à ses spectateurs pour organiser le contenu de la chaine de la manière qu'il les convient. D'une autre manière ils géreront leurs propres contenus d'eux même. Ces deux méthodes s'opposent au spectacle traditionnel de la télé à monologue. [109]

Or Jenkins fait la remarque en disant que, pendant que la première chaine « current » a tenté de mené du web vers la télé ses consommateurs, la BBC quant à elle a digitalisé son contenu et ses archives pour permettre l'expérimentation avec les spectateurs en leur donnant la possibilité d'indexer ses programmes.

La première, alors, en pratique a mené la production de peu, à plusieurs consommateurs, pendant que l'autre a ouvert la télé à un public plus participatif. [110]

[109] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P242
[110] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P242

La première aussi a mené son contenu du web à la télé pendant que l'autre dans le sens inverse.
Ce déplacement, Jenkins, le qualifie de culture convergente, qu'il la définit par :
« La convergence ne dépend pas du mécanisme de distribution, elle représente un déplacement de paradigme, une transition d'un contenu spécifique à un médium à un contenu qui coule à travers multiples canaux médiatiques en direction de l'indépendance de ces systèmes de communications, en direction des multiples manières d'accéder aux médias, en direction aussi d'une relation plus complexe entre le haut et le bas, des corporations médiatiques et des cultures participatives. »[111]

Ainsi, comme l'explique plus haut cette transition se passe au niveau de la pratique culturelle, où le protocole qui est l'ensemble des pratiques sociales et culturelles qui se développe autour d'une technologie.

Jenkins démontre[112] aussi que cette convergence est le fruit de calcules économique et non de quelques sorte d'émission extérieur pour donner la force au publique.
Elle joue en avantage des corporations médiatiques pour de bonnes raisons.
D'abord, cette convergence crée de multiples manières pour vendre le même contenu aux spectateurs, ensuite elle lie la loyauté des spectateurs à une époque où la fragmentation du marché et le piratage menace les anciennes règles du gain.

---

[111] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P243
[112] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006) P.243

Ainsi, elle opère comme une lame à double tranchant, dans le cas des corporations, elle est une nouvelle manière pour changer le comportement des consommateurs.
Dans le cas des consommateurs, c'est une sorte de demande à ce que l'industrie médiatique qu'elle soit plus attentive à leurs gouts.

B- Nouvelles télés et nouveau cinéma

Dans un article électronique du « newyorker »[113], Ken Auletta dresse un historique de « Netflix » qu'il considère la télé-internet la plus importante au monde après Youtube. Il continue en suite pour parler des changements survenus ces dernières années dans les manières avec lesquelles procède la télé et dessine un futur pas si lointain de ce qui sera demain des télés et du cinéma.

En ce qui suivra, il sera question d'aborder d'abord ces changements sur la télé, le cinéma et les consommateurs de ces médias.

[113] (Auletta, 2014)

1) La nouvelle télé

Il est certain que Jenkins fut l'un des premiers à prédire ces changements et surtout à les étudier.

Selon la responsable de la programmation de la BBC, en 2005, les futures télés ne seront pas reconnues de celle d'aujourd'hui, mais plutôt vont ressembler au kaléidoscope. Des milliers de chaines de contenus… ces contenus se mélangeront avec ceux des diffuseurs …. Au plus simple niveau l'audience va organiser le contenu de la façon qu'ils veulent… mais à une autre extension ils généreront leurs propres contenus d'eux même. [114]

Dans son article Auletta dresse une comparaison entre les nouvelles télés et les télés traditionnelles et utilise « Netflix » comme exemple.

Il faut savoir d'abord que cette dernière a commencé comme un service de location de VHs et DVD vers la fin des années 90.

Elle reposait sur un système de location par abonnement mensuel où les inscrits au service recevaient par la poste un exemplaire du film qu'ils voulaient. Le site dépendait entièrement de la poste américaine.

Cette façon d'exploiter la poste, rappelle ce que Levy à développer à propos du cyberespace et sa comparaison avec la poste. Dans son article, Levy stipulait que l'infrastructure n'est pas le dispositif.

Comme dans le cas de la cyberculture, l'autoroute électronique renvoi à un ensemble de norme logiciel, câbles de cuivre ou de fibre optique, en

[114] (Jenkins, Convergence Culture: Where old and new media collide , 2006)P.242

revanche le cyberespace vise un moyen de liaison physique quelconque, un type particulier de relation entre des gens. [115]

Déjà, depuis sa création, Netflix présente cette particularité qu'a le cyberespace.

Petit à petit le site commence à gagner la confiance des studios hollywoodiens et plus de licences de locations des films lui sont accordées.

Or, la date clé du bouleversement arrive en 2007 où le site a commencé à charger des films et des séries, disponible en diffusion continue, ce qui lui a permis d'avoir le statut de télé-internet.

Ce succès selon son détenteur, Reed Hastings, est dû à ce qu'il appelle

« L'insatisfaction gérée des spectateurs »[116] ou tout simplement la télé sans publicité.

Il est à noter qu'en général, la télévision base ses profits en majeure partie sur la publicité[117], ce que propose Netflix par contre est une télé à la demande, sans interruption en diffusion continue et entièrement financée par les inscriptions des utilisateurs.

Autres avantages, c'est l'accessibilité sur tout dispositif ayant une connexion internet en plus de la disponibilité de tous les programmes, les séries et les films en entier.

Ce qui est insinué par en entier prend du sens dans le cas d'une série, toutes les épisodes et les saisons sont disponibles d'un coup.

---

[115] (Lévy, 1997) Essai Sur La Cyberculture: L'Universel Sans Totalité P.10
[116] (Auletta, 2014) , viewer managed dissatisfaction (en)
[117] (internet c. , 2014)

Hastings dit : « penser de ça comme un loisir ressemblant à celui du livre, vous aurez le contrôle de regarder et le contrôle de faire tous les chapitres du livre en même temps parce que vous avez toutes les épisodes » [118]

D’autre part, il y a la télévision classique, qui, aux états unis, chaque heure de diffusion est coupée par 20 min de publicité et crée une sorte de frustration pour les spectateurs, ce qui s’oppose à la politique de « Netflix ».

Il est certain que Netflix n’est pas la première à avoir lancé cette tendance de télé sans publicité, d’autres chaines par câble, surtout en Amérique, ont créé des offres prémium où les utilisateurs, en contrepartie de frais supplémentaires, ils pouvaient éviter la publicité ; mais cette dernière coute chère à cause des frais supplémentaires que les chaines payent aux fournisseurs du câble.

Autre système judicieux, est que Netflix anticipe les besoins de ses spectateurs et ce grâce à une technique comparable à celle que Facebook utilise.

Le site traque non seulement les préférences et les habitudes des inscrits mais aussi à quel rythme ils regardent l’épisode et combien d’épisode ils regardent en une seule nuit ; Leurs librairies s’organisent en 79000 catégories[119] pour mieux prédire ce que le spectateur voudra regarder.

Cette technique est communément appelée la « Buisness Intelligence 2.0 »[120]

Elle se base sur la collecte d’information de chaque utilisateur, incluant habitudes, préférences, choix … dans une large base de données, puis

---

[118] (Auletta, 2014)
[119] (Auletta, 2014)
[120] (internet c. , 2014)

l'analyse de ces derniers, grâce à un logiciel pour prédire ses actions futures.

Contrairement à une télé classique Netflix et les nouvelles télés font face à des consommateurs plus redoutables, l'article parle aussi du nouveau consommateur en disant que « le sac de patate sur le divan a laissé la place à des chasseurs actifs… Cette dernière ne soucie plus que son programme favori commence à 8H du soir. »[121]

Or ce phénomène n'est pas seulement le résultat d'une nouvelle technologie mais aussi d'une nouvelle tendance économique par rapport aux consommateurs.

Selon un article de Nicolò Gallio et Marta Martina[122], ils qualifient cette tendance de l'économie de l'attente[123].

Cette économie est occupée par des consommateurs expérimentés et bien informés, ils ont une grande liste d'attente qu'ils appliquent sur chaque produit, service et expérience offerte. Elle est basée sur plusieurs années d'entrainement personnel sur l'hyperconsommation, sur le déluge des nouveaux styles et les sources d'informations qui leurs permettent de suivre et d'attendre non pas les standards basiques de qualité mais le meilleur du meilleur.

Ces facteurs cités ci-haut ne sont pas les causes uniques à la montée des nouvelles télés et du déclin de la télé classique.

L'article relève quelques aspects de ce changement. Aux États-Unis, où 5% des ménages utilisent des enregistreurs vidéo digitaux, 2/3 de ces derniers

---

[121] (Auletta, 2014)
[122] (Nicolò Gallio, 2013)
[123] Expectation economy (En)

évitent la publicité. L'un des plus grand groupe publicitaire a déplacé 35% de son développement publicitaire sur les médias digitaux depuis 2000, ce qui a causé un déclin de la valeur publicitaire sur la télé traditionnelle.

Depuis 2008, il est possible d'avoir les services de la diffusion continue tout simplement en branchant le dispositif de son choix sur la télé et ce à une échelle planétaire.

D'autres méthodes de promotion publicitaire ont vu le jour, comme le cas de YouTube où selon l'un de ses responsables, le site est initiateur de ce qu'il appelle la publicité « sans friction » ou la publicité fluide[124]

Cette dernière n'est payée par l'annonceur que dans le cas où le consommateur la regarde au bout, un bouton « skip » lui permet alors de choisir s'il veut la regarder ou non.

« Amazone » quant à lui propose un autre système d'inscription au site qui permet d'avoir un service de diffusion continue disponible gratuitement pour chaque inscription premium.

L'utilisateur profite de deux jours de livraison gratuite en plus de la diffusion continue.

Cet arrangement inverse le modèle traditionnel de la publicité, au lieu de forcer le consommateur à voir de la publicité, la récompense est la diffusion continue pour ce qu'il achète.

Ces exemples sont certainement des produits de corporation médiatique qui ont adopté la convergence pour mieux vendre.

[124] (Auletta, 2014)

Comme résultat, Netflix a lancé sa propre série en 2013, « House of Cards » pendant les heures de diffusion le site prenait à lui seul 30% de tous les téléchargements en Amérique du nord.

YouTube pour sa part est la télévision la plus occupée du monde, il compte un billion d'utilisateur unique par mois regardant 6 billions d'heures de vidéo chaque mois, 40% de ses utilisateurs l'utilisent sur un support mobile.

Dans un autre contexte semblable à « House of Cards » But Easton Ellis, en 2006, producteur indépendant, rompt avec le processus habituel de l'audition pour un film destiné à la distribution digitale intitulée

« The Canyons » où voulant expérimenter avec la culture internet, il lance une compagne d'audition pour son film sur Facebook.

Or selon un article de « culture warrior » par Landon Palmer[125] Cette distribution web n'est rien d'autre qu'une fantaisie c'est en fait un potentiel convainquant et une alternative profitable à la distribution traditionnelle.

House of Cards et Canyons présentent alors des similarités, selon l'article, ils ont les mêmes gardiens et structures de contrôles visibles et ont besoin des traditionnelles icones d'influences hollywoodiennes pour confirmer leurs légitimités et crédibilité avec une association établie avec des talents confirmés.

Dans le cas de House of Cards, par exemple, la série à comme personnage principal « Kevin Spacy », produite et réalisée en partie par « David Fincher ».

Selon Auletta aussi, ce choix n'a pas été fait par hasard, Fincher est connu pour ses thrillers avec Spacy.

[125] (Palmer, 2012)

Après un long suivi des spectateurs de « Netflix », la série a été créée à partir d'une série anglaise qui date du début des années 90 portant le même nom et qui avait un taux d'audience élevé sur le site.

Ce qui ramène à dire aussi qu'au lieu de démocratiser le paysage médiatique, les nouveaux médias et les réseaux sociaux ont donné à ceux qui avaient les moyens une nouvelle façon d'articuler leurs moyens.

2) Le nouveau cinéma

« House of Cards » et « the Canyons » se définissent respectivement en tant que film et show télé.

Pour le cas de House of Cards l'expérience créative est différente, pour faire la série, elle a été abordée comme un film d'une durée de 13H.

Pour la diffusion aussi, chaque épisode ne commence pas par un récapitulatif du précédant et ne se termine pas par une accroche.

Les publicitaires n'avaient pas de place pour intervenir où il faut couper puisqu'il n'existait pas dans la chaine de production.

Je garde quant à moi quelques réserves par rapport à l'intervention publicitaire, car il est clair qu'il y a de l'insertion de produit dans certains épisodes.

Le directeur général de « Sony Entertainment » qualifie cette période de l'âge d'or du drame scripté.

Il est possible d'écrire, selon lui, un personnage qui évolue non plus sur 2H le temps du visionnage d'un film mais une évolution de 13H le temps d'une saison.[126]

Or, aucun de House of Cards et the Canyons n'est un programme qui se consomme dans une salle de cinéma ou diffusé sur une chaine traditionnelle.

Si House of Cards floute la distinction entre producteur, distributeur exposant, c'est en fait grâce à leurs utilisations du web.

Sur le contenu lui-même il n'y a pas réellement de changement.

Pendant que le cinéma dans le sens classique implique l'expérience de la salle qui se manifeste par le dispositif technologique, le nouveau cinéma ou le « cinéma 2.0 » réfère à un peu plus que le temps du visionnage impliquant le spectateur à s'engager pour 90 à 120 minutes pour finir l'histoire.

Ceci est pour dire que c'est une nouvelle manière de consommer les médias dans la sphère du particulier quand il convient, non plus vers des heures programmées.

D'autre part, dans l'article de Nicolo Galliò [127], hors des corporations médiatiques un autre phénomène de la manière de faire les films et de les distribuer apparait.

L'article parle du « crowd sourcing »[128] ou du « crowd funding » qui ont pris un avantage sur certains canaux usuels de distribution et de production.

---

[126] (Auletta, 2014)
[127] (Nicolò Gallio, 2013)
[128]Production participative et Financement participatif.

Selon lui ce phénomène est relié à la montée du piratage du contenu culturel sur internet.

Galliò, stipule que l'industrie culturelle présente des failles de résistance par rapport au phénomène du piratage malgré sa robustesse apparente.

Cette défaillance se présente dans la tentative de limiter l'échange des fichiers de contenu culturel au lieu de trouver un moyen de les exploiter comme avantage.

Dans un exemple concret, en 2010, « Pionner one » une série internet voit le jour, entièrement financée par internet et distribuée sur les réseaux P2P

Ceci démontre une réussite de ce modèle de production et de distribution où il a mis d'accord le pôle économique et le pôle créatif.

Le site VODO avait besoin d'un contenu sériel pour attirer et engager l'audience et les créateurs avaient besoin de visibilité, ce modèle s'intègre dans une stratégie de business gagnant gagnant, les deux avaient besoin de réduire les risques de la production et crée une marque qui les rend identifiables.

Un autre site de financement de projet « Kickstarter » a hébergé la compagne de financement du pilote qui a couté 7500$, puis le reste de la série a été publié sous une licence « Creative Commons » et financé directement sur VODO pour attendre la somme de 92400 $ requise pour la série.

La phase de production elle-même est devenue alors une phase potentielle de distribution, le concept et le processus de la production sont partagés avec la communauté en ligne et font déjà leurs approches avec l'audience.

Un autre exemple est un film, qui a fait une sortie internationale dans les cinémas du monde, auto financé par la communauté et crée en grande partie par des volontaire est « Iron Sky ».

Pour ce dernier une plateforme internet a été créée « Werck a movie ».

Elle a soutenu la campagne de « crowdsourcing » d' « Iron Sky ».

Cette plateforme a permis d'innover en s'opposant au cycle traditionnel de l'expansion du cycle de vie du film avec base de fans.

Elle a inclus les fans dès que le film était sous la forme d'un concept, ils ont été aussi investisseur, ont participé à la conception de l'histoire, des décors, des costumes enfin toutes les étapes, ceci grâce un système de mérites.

Pour comprendre mieux ce système de mérites, un autre film espagnol

« The Cosmonaut » a fait la même expérience mais légèrement différente.

Avec une participation initiale de 2 €, les membres sont affichés dans la liste des producteurs avec un paquet de bienvenu. En plus d'additionnelle récompense pour ceux qui investissent pour plus de 100 € se partagent proportionnellement les bénéfices du film avec les créateurs.

Dans une autre approche similaire, hybride d'une certaine manière entre « House of Cards » et « Pioneer one » est celle de « Contrôle ».

Cette série a bénéficié du « crowdfinding » pour la production de son épisode pilote et la distribution s'est faite sur les réseaux de P2P.

L'objectif était d'accéder aux réseaux de télés traditionnelles avec un passage au New-York télévision festival. Etant accompli son objectif, la série est revenue sur un modèle de production classique.

Dans ce nouveau cinéma on peut relever les caractéristiques suivantes :

Ces méthodes de production se présentent comme d'excellente alternative aux formules de financement classique basé sur l'investissement de capital ou en crédit. Au lieu, les dons des fans peuvent suffire à couvrir toutes les charges et générer des bénéfices.

Dans cette logique des fans entrepreneurs, les risques sont divisés sous une forme de micro-investissement.

Les réseaux de communication sont utilisés pour créer de l'audience et ce déjà à une étape conceptuelle.

Tous les processus de la création, production et distribution sont présentés d'une manière transparente.

Ce système permet aussi l'élimination des étapes intermédiaires entre la production et la consommation, en d'autre termes une optimisation du gain et de l'investissement.

Ceci ouvre la porte aussi à la possibilité d'utiliser une licence « Créative Commons » ou libre source.

Ce qui implique aussi comme des effets sur la phase de pré-lancement, qui était opaque, se divise maintenant en différentes phases et impose le concept de l'attente économique.

Pour les consommateurs cette phase devient une sélection des produits en ligne, de même pour la production qui les conduit à un produit basé sur de claires idées de l'audience.

Ainsi, se crée un lien avec le contenu, d'abord, puis, grâce aux multiples comptes rendus de la communauté, d'un contributeur à un autre, pour recouvrir aux problèmes critiques lors de la phase de production.

Or, pour que ce système marche, il faut déjà avoir une base de fans, d'ailleurs c'est pour cette raison qu'il y a plus de série que de film dans ce genre de production, car comme expliquée plus haut la série demande plus d'engagement que le film et permet avec plus d'aisance de se construire une base de fans.

Dans son article, Palmer, [129]considère cette forme de résistance au système de production traditionnel qu'offrent les productions participatives comme étant utopique.

Selon lui, pour que ce système fonctionne, il faut que le produit au moins dans l'un de ses composants, je veux dire par composant, acteurs, producteur, scénariste … soit connu.

Car comme il dit, rarement où quelqu'un résiste au système et gagne de la célébrité par le même mouvement.

Pour le cas de « The Canyons », par exemple, pour quoi un inconnue irait-il auditionner sur les médias sociaux et connaitrait sa percée s'il n'y avait pas déjà quelqu'un qui lui a déjà préparé le chemin.

Selon lui aussi, ces produits uniques au web sont moins particuliers à leurs médium d'internet et sont souvent basés sur des réseaux de bien établis par les médias traditionnels.

---

[129] (Palmer, 2012)

Or, ce n’est pas toujours le cas, l’exemple de « Pioneer One » démontre qu’il y a bien eu une réussite en opposition totale au système traditionnel.

La série est partie sur un casting de parfaits inconnus, aucune forme de publicité, ni de placement d’ailleurs n’est apparente, entièrement financé par sa communauté de fans.

Ceci lui a permis d’être nommé comme « Best Drama In Online Film and Video » et téléchargé à 3855574 fois.[130]

« Pioneer One » n’est pas le seul exemple de réussite, il est certain qu’il est eu des échecs aussi, comme le cas de « Atom films » qui fut racheté par « Viacom » et intégré dans le système traditionnel. [131]

Je pense, ce qu’il faut réellement retenir de ces cas, les réussites comme les échecs , que ces nouvelles méthodes ou façons ont permis une redéfinition du dialogue entre production indépendante et autre plus confirmée.

Comme Jenkins le disait, ça permet d’établir une relation plus complexe entre le haut et le bas.

Il est certain que le retour sur investissement, par ces méthodes que les productions participatives permettent, est encore à une étape expérimentale, mais a le mérite d’être surveillé et peut suggérer un futur développement possible.

Une chose est certaine, seul le futur nous le dira, mais entretemps un large terrain d’expérimentations et d’essais ouvre ses portes.

---

130 (Nicolò Gallio, 2013)
131 http://en.wikipedia.org/wiki/Atom.com

3) Conclusion

Cent années en arrière, le cinéma encore nouveau, faisait sa transition pour quitter l'invention et s'affirmer comme un art à part entière.

Entre temps, il a eu le temps de bien murir et de s'adapter aux changements, qu'ils soient de nature sociale ou technologique, ces derniers lui ont permis de se diversifier et de s'enrichir de concepts et d'idées.

Aujourd'hui, dans notre aire technologique et informationnelle ses limites sont encore plus étendues et ses frontières se sont encore plus floutées.

Ce mémoire se présente comme une ébauche sur un large océan de nouvelles idées que le déluge informationnel a permis de voir le jour, d'abord sur la culture, ensuite sur les productions audio-visuelles et cinématographiques du cyberespace.

Il prend pour une base théorique certains de ces courants de pensées qui ont permis cette transition.

Une approche pluridisciplinaire était requise pour essayer de couvrir, au moins, une bonne section des concepts mis en jeux à la documentation de cette transition.

Certainement tout n'a pas était couvert, mais une attention particulière fut accordée à la mise en rapport des mécanismes qui ont permis ces changements en cours.

Dans un premier temps, il s'agissait de considérer sous un regard que la cybernétique permet et qui est celui de l'information puis d'en extraire quelques concepts fondamentaux à l'élaboration de cette dernière.

En d'autre terme, il s'agissait de définir que tout est information, en faisant une abstraction des objets et des événements du monde et en s'intéressant uniquement à l'information dégagée de leurs rapports.

Or, selon la cybernétique, tout ce qui n'est pas information, redondance, forme et contraintes, est bruit, la seule source possible de nouveaux modèles.

D'ailleurs, c'est de ce bruit en question que le cyberespace est rempli, plus tard dans un second temps, il s'agissait de montrer que le message dans le cyberespace est coupé, modifié et transformé, en d'autre terme affecté par ce bruit, pour en créer d'autres et ce vers l'infini ; rien n'est le commencement et rien n'est la fin.

Mais, dans ce premier temps, il s'agissait de l'utiliser pour exposer une certaine définition de la communication humaine et en relever les caractéristiques les plus importantes qui sont, qu'on ne peut pas ne pas communiquer, et que surtout un individu prend part à la communication sans être l'auteur, il rentre dans l'orchestre, emprunte le capital symbolique disponible, ajoute son timbre ou sa note, met en commun et fait avec.

Cette communication devient, ensuite dans la deuxième partie une des caractéristiques du cyberespace.

Or, dans cette partie il s'agissait de discuter d'une certaine manière que la technologie a permis l'amplification de ces facultés communicatives en les rendant comme une extension du corps.

C'est d'une autre manière aussi pour introduire le déterminisme technologique et rediscuter Macluhan en le montrant sous un angle que la cybernétique permet grâce au concept de modèle, puis de le discuter par rapport à Lévy pour aboutir au concept de la structure des multi-fractales que Lévy fait du cyberespace.

Lévy souligne alors le caractère horizontal de cette structure, où tout est sur le même plan, sans hiérarchie absolue.

Avec Macluhan et Lévy, il s'agissait en suite de discuter l'impact de cette structure sur le savoir pour introduire le concept de l'intelligence collective, la clé fondamentale à la compréhension des pratiques du cyberespace.

Ceci permet aussi de transiter pour discuter ces pratiques du cyberespace par rapport à leurs impacts sur l'organisation des médias à l'ère de l'information, pour aboutir sur des nouveaux modèles d'organisation et de gouvernances.

Une approche plus économique entre en jeu, s'opposant au dogme du modèle économique dominant, pour discuter la logique de l'action collective. Il s'agissait de relever certains caractères de similarité entre celle-ci et celle que les membres d'un collectif intelligent entreprennent dans ses rapports pour produire un bien culturel.

Dans cette deuxième partie aussi, il s'agissait de discuter des concepts comme ceux de la démocratie des médias et des possibilités que le cyberespace permet d'avoir.

Henri Jenkins et ses études sur les communautés des fans, servent alors comme une transition pour introduire une troisième partie avec plus

d’exemples pratiques par rapport aux produits culturels, puis au cinéma spécifique au cyberespace et internet.

Il s’agit alors de discuter le concept de l’intelligence collective de Levy sur des exemples de communautés de fans, ainsi que de démontrer en pratique le déplacement dans les protocoles de production et de consommation.

Dans la troisième partie, il s’agissait de se baser sur des exemples réels en donnant des exemples de ces cultures participatives spécifiques au cyberespace.

Apparu comme une forme de résistance aux médias dominant, ces cultures participatives s’hybrident avec le contact des produits médiatiques dominants.

Dans certains cas, ils sont le produit pur de ces médias dominants, dans d’autre, c’est une hybridation qui joue en leur faveur.

Finalement, ils peuvent aussi être encore considérés comme une forme de résistance et une chance aux indépendants et aux fans de s’exprimer selon leurs gouts.

De la sorte, il s’agit alors de discuter cette complexe relation qui s’établit entre le haut et le bas que le cyberespace a permis ainsi que la convergence produite de la collision de ces deux cultures.

Pour conclure enfin, il est bien certain que nous sommes dans une phase transitoire, mais déjà on peut en voir le bout.

L’histoire se répète d’une certaine manière, ou comme Hollywood fut le retranchement des indépendants pour fuir l’hégémonie d’Edison, il y a un siècle.

Internet est aujourd’hui un retranchement pour fuir l’hégémonie des groupes médiatiques dominants.

Mais comme le cas de « Netflix », n’est-ce pas encore une autre figure de fermeture et de domination qui se dessine dans un avenir proche, prenant le meilleur des deux mondes.

La liberté qu’internet offre, avec les structures de fermetures sur lesquelles le cinéma traditionnel se base.

Certainement, il faut rester optimiste par rapport à ces changements et en voir une opportunité et un terrain d’expérimentation pour aboutir à de nouveaux modèles et formes tant que les étaux ne se sont pas encore réellement fermés.

Bibliographie

American Memory, L. O. (s.d.). *Edison Motion Pictures, The Edison Manufacturing Co.And Thomas A. Edison, INC.* Consulté le 04 04, 2014, sur http://memory.loc.gov: http://memory.loc.gov/ammem/edhtml/edmvhm.html

Auletta, K. (2014, 02 03). *Netflix and the future of television.* Consulté le 10 20 , 2014, sur The Newyorker: http://www.newyorker.com/magazine/2014/02/03/outside-the-box-2

Bales, D. J. (2004). *Practical Electronics.* Consulté le 04 2014, sur MIT open course ware : http://ocw.mit.edu/courses/special-programs/sp-764-practical-electronics-fall-2004/lecture-notes/

Bateson, G. (2000). *Steps To An Ecology Of Mind, Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology.* The University Of Chicago Press.

Breton, P. (2005/1 (no 15)). La “société de la connaissance” : généalogie d’une double réduction. *Education et sociétés*, 45 - 57.

Conant, M. (1960). *Antitrust in the Motion Picture Industry.* California,London: University Of California Press.

Congress, T. L. (s.d.). *History of Edison Motion Pictures*. Consulté le 04 02, 2014, sur The Library of Congress _American Memory Home: http://memory.loc.gov/ammem/edhtml/eddec.html#D

Debord, G. (1996). *La Société du Spectacle* . Paris: Gallimard.

Ellen Berry, C. S. (s.d.). *Rhizomes*. Consulté le 04 2014, sur rhizomes.net: http://www.rhizomes.net

Gilder, G. (s.d.). *Excerpts from George Gilder's Life after Television, New York: Norton, 1994*. Consulté le spetembre 2014, sur Multimedia and Digital Commentary Online: http://moliere.byu.edu/digital/life_tv.html

internet, c. (2014, sptembre 25). *Business Intelligence 2.0.* Consulté le octobre 23, 2014, sur wiikipédia: http://en.wikipedia.org/wiki/Business_Intelligence_2.0

internet, c. (2014, juin 23). *La publicité à la télévision française.* Consulté le octobre 20, 2014, sur wikipedia: http://fr.wikipedia.org/wiki/Publicité_à_la_télévision_française

internet, l. c. (2014, 05). *Démocratie directe* . Consulté le 05 2014, sur Wikipédia.org: http://fr.wikipedia.org/wiki/Démocratie_directe

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where old and new media collide* . New York and London : New York University Press.

Jenkins, H. (2006). *Fans, Bloggers and Gamers: Exploring participatory culture.* New York and London: New York University Press.

Jenkins, H. (2008). Convergence Culture, Where Old and New Media Collide . *New York University Press*, 9.

Jurgen Ruesh, M. a. (1951). *COMMUNICATION, The Social Matrix Of Psychiatry.* New York: W.W.Norton & Company. INC .

Lévy, P. (1997). *Essai Sur La Cyberculture: L'universel sans totalité (Rapport au conseil de L'europe).* Editions Odile Jacob.

M.Vujisic. (2007, 01 29). *La concurrence imparfaite*. Consulté le 04 2014, sur Centre de Ressources en Economie Gestion : http://www.creg.ac-versailles.fr/spip.php?article143

McLuhan, M. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man.* London & New York : The MIT Press; Reprint edition.

Morley, D. (2006). *David Morley: Home Territories – Media, Mobility and Identity.* Consulté le Mai 20, 2014, sur infoamerica: http://www.infoamerica.org/teoria_articulos/David%20Morley.htm

Nicolò Gallio, M. M. (2013, 03 07). *The Piracy Effect.* Consulté le 10 22, 2014, sur cinergie.it: http://www.cinergie.it/wp-content/uploads/2013/03/7-PIRACY_MARTINA_GALLIO_FINAL.pdf

Ostrom, E. (1990). *Governing the Commons, the evolution of institutions for collective action* . Indiana : Cambridge University Press.

Palmer, L. (2012, 04 03). *Culture Warrior.* Consulté le 05 2014, sur Film School Rejects : http://filmschoolrejects.com/features/the-promising-failures-of-participatory-cinema.php

Paul Watzlawick, J. B. (2011). *Pragmatics of Human Communication: A Study of Interactional Patterns, Pathologies and Paradoxes.* New York, London: Norton & Company, Inc.

Siganos, C. S. (s.d.). *NEURAL NETWORKS*. Consulté le 04 2014, sur Imperial College London : http://www.doc.ic.ac.uk/~nd/surprise_96/journal/vol4/cs11/report.html#What is a Neural Network

Smith, M. R. (1994). *Does Technology Drive History? : The Dilemma of Technological Determinism.* Massachusetts, London: MIT Press.

Wiener, N. (1988). *The Human Use of Human Beings.* Da Capo Press.